

TINY TOON NO MEGA: ESTRATÉGIA COMPLETA
VideoGame
SIGLA EDITORA
69000,00
STARFOX
STARFOX PARA SUPER NINTENDO. DETONE EM 3ª DIMENSÃO
CHAKAN
POÇÕES CERTAS PARA VENCER
VIDEOGAME DO ANO
● OS GAMES MAIS VOTADOS
● OS LEITORES PREMIADOS
COOL WORLD
AGARRE ESSA SUPERLOIRA
BATMAN RETURNS
COMO DERROTAR O PINGÜIM
SUPER MARIO WORLD
NOVOS SEGREDOS PARA COMPLETAR AS 96 FASES
ANO 3 - Nº 25



O MELHOR VIDEOGAME DO MUNDO.

LKC VÍDEO DO BRASIL

LOS ANGELES

MIAMI

B. AIRES

TOKIO

TAIPEI

HONG KONG

A **LKC Vídeo do Brasil** é especializada na distribuição da linha de produtos NINTENDO, oferecendo a você e sua locadora maior agilidade na importação e distribuição de consoles, cartuchos e acessórios a um preço justo e compatível com o mercado mundial. Por essa razão, você terá sempre acesso imediato aos lançamentos internacionais e condições de tornar-se uma Central de Distribuição e Revenda para outras locadoras. Nesta nova fase de expansão, a **LKC Vídeo do Brasil** busca novos parceiros interessados em ótimos investimentos nesse segmento que junta o melhor em videogame no mundo com a melhor opção em franchising do Brasil.

Ligue: (011) 954-9418 e confira.

LKC VÍDEO DO BRASIL



A MELHOR FRANQUIA DO BRASIL.
CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.
NOVA
LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1.209
Tel.: (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1.240
Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO- SP - BROOKLYN - R. Guararapes, 204
Tel.: (011) 535-4981
* LKC SÃO PAULO-SP - Shopping Ibirapuera, Loja 158 - Piso Jurupis
Tel.: (011) 542-2584 - 543-7403
LKC SÃO PAULO-SP - Shopping Aricanduva, Loja 127
Tel.: (011) 271-8062
LKC GUARATINGUETÁ-SP - R. São Francisco, 97
Tel.: (0125) 32-1425
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
Tel.: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.: (011) 469-9125
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.: (061) 273-9083
LKC FOZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
Tel.: (0455) 73-2031
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.: (041) 225-5432
LKC GOIÂNIA-GO - Shopping Center Bouganville - Térreo 1
Tel.: (062) 241-7171
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1.407
Tel.: (054) 221-3456
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4° piso - Tel.: (035) 421-4198
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2.828
Tel.: (085) 234-6763 - Fax: (085) 234-2545
* LKC MANAUS-AM - Villa's Shopping - Loja C/D - Adrianópolis - Tel.: (092) 611-3856
* LKC BELÉM-PA - Av. Gov. José Malcher, 1.677 - Altos
Tel.: (091) 222-4190 - Fax: (091) 222-1414
* LKC RIO DE JANEIRO-RJ - R. Conde de Bonfim, 346
Sl. 204 - Tel.: (021) 204-2589 / 254-7807
LKC GUARATINGUETÁ-SP
LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS
PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954 8392 - São Paulo - SP

Index

Preparem-se fãs da Nintendo e da Sega. A Nintendo, finalmente, está no Brasil. Através de uma associação da Gradiente e da Estrela surge uma nova empresa, a Playtronic, que promete até o Natal estar com os Nintendo "made in Brazil" nas lojas. É claro que eles "vêm com tudo", de consoles a novos títulos de jogos. Com isso, a Sega, representada no Brasil pela Tec Toy, vai acelerar cada vez mais o lançamento de novos e bons títulos. Ambos pretendem conquistar você e cada um vai usar as melhores armas (espera-se que também os melhores preços), para provar que é o melhor. Adivinhe se não é você quem vai sair ganhando nessa briga? Aliás, falando em briga, você vai conhecer nesta **VIDEOGAME** *o game Starfox, para SNES, todo revolucionário, com um novo chip que torna o jogo de arrepiar. Tudo para o SNES concorrer com o CD-ROM da Sega. A vantagem para você, disso tudo, é que agora o Brasil também se torna um campo de batalha oficial na boa guerra entre Nintendo e Sega.*

Roberto Araújo

CAPA: CRIAÇÃO PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÃO: DIVULGAÇÃO

TEC TOY DE GRAÇA PRA TODOS OS FREGUESES: É O GALPÃO CHAMANDO URUBU DE MEU LOURO.

Compre Tec Toy no Galpão e receba cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. É ou não é pra sair voando ?

Promoção válida até 31/7/93.

SÓ PARA LOCADORAS

DISTRIBUIDOR OFICIAL









ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

FOX

REPRESENTANTES OFICIAIS: Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501-(0192) 33-6488 • **Brasília (DF)** - C.V.A. c/ Valquer - Tel.: (061) 351-0292 - Fax (061) 351-8382 • **Porto Alegre (RS)** - Cláudio - Tel.: (051) 249-8184 • **Rio de Janeiro (RJ)** - A.M. Vídeo c/ Arthur - Tel./Fax (021) 590-7043 - Crivano Vídeo c/ Roberto - Tel.: (021) 253-5678 - Fax (021) 233-3262 • **Marabá (PA)** - Martins & Cunha Ltda. c/ Gumercindo - Tel.: (091) 324-1180 • **Recife (PE)** - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • **Fortaleza (CE)** - Fort Filmes c/ Elves - Tel./Fax (085) 244-3612 • **Aracaju (SE)** - Astec c/ João - Tel.: (079) 224-7885 • **Natal (RN)** - Cristiane Grandi Tel.: (084) 211-3765 - Fax (084) 221-1466 • **Alagoinha (BA)** - Astec c/ José Carlos - Tel.: (075) 421-4070 • **Pouso Alegre (MG)** - J.N. Representações c/ João Nunes Tel.: (035) 421-5887 • **Curitiba (PR)** - Hélio de Oliveira - Tel.: (041) 233-0588 - Fax (041) 222-0127 • **Belo Horizonte (MG)** - Joel Ribeiro - Tel.:(031) 224-7756 - Fax (031) 226-8685 • **Cuiabá (MT)** - Condor Com. c/ Júlio César - Tel./Fax (065) 325-2239 • **Pomerode (SC)** - Marcelo Prochnow - Tel.: (0473) 23-0385

A Nintendo chegou

Uma nova empresa, Playtronic, fará consoles e cartuchos Nintendo aqui no Brasil.

A Nintendo, finalmente, desembarca definitivamente no Brasil. Os portadores da boa notícia são mesmo as indústrias Estrela, maior fabricante de brinquedos da América Latina, e Gradiente, com larga experiência em produtos eletrônicos, conforme divulgado em **VIDEOGAME** n.º 21. Da associação entre Estrela e Gradiente surgiu a empresa Playtronic, que produzirá os videogames mais famosos do mundo para o consumidor brasileiro.

O acordo foi anunciado no dia 17 de março último, em entrevista coletiva dada pelo Diretor-Presidente da Estrela, Mário Arthur Adler, Eugênio Emílio Staub, Diretor-Presidente da Gradiente, e Eduardo Lara, o Diretor-Gerente da nova empresa. Segundo Adler, "é a primeira vez que os videogames da marca Nintendo vão ser produzidos fora do Japão, uma vez que até os produtos destinados ao mercado norte-americano são fabricados naquele país". Está prevista a produção dos consoles Nintendo (8 bits), Game Boy (portátil) e Super Nintendo (16 bits), "que deverão chegar ao mercado até o Natal deste ano", informa Lara.

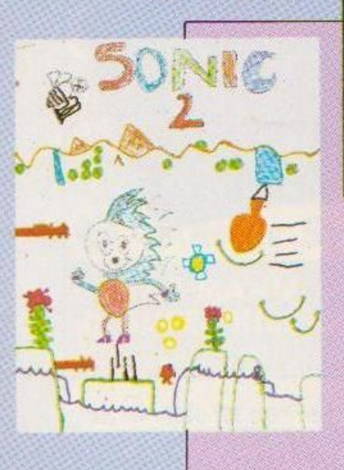
O acordo, firmado entre a Nintendo e a Playtronic no dia 15 de março deste ano, "é bastante amplo", diz Eugênio Staub. "Prevê a transferência de tecnologia para produção dos equipamentos e estratégias de marketing, negociação de títulos de terceiros diretamente com as **softhouses** licenciadas pela Nintendo e até lançamentos simultâneos com os Estados Unidos", completa. Segundo Lara, a previsão de lançamento é de "algumas centenas de tí-

O JOGO DO ANO 1992

O game Street Fighter II foi o vencedor da promoção O VIDEOGAME DO ANO



O Coringa de Marco Antônio (dir.) e o Sonic de Bruno (abaixo) foram os melhores desenhos na escolha do júri.



QUEM GANHOU AS CADEIRAS PROCIMAR

O grande talento dos feras nos games e a variedade de técnicas empregadas deixou a comissão julgadora de cabelo em pé! Mas após muita discussão, a comissão, formada por Roberto Araújo (redator-chefe de **VIDEOGAME**, Mário Fittipaldi (editor de **VIDEOGAME**), Herbert Frederico (editor de arte de **VIDEOGAME**) e Marcos Barros (gerente de projetos especiais da Sigla Editora Ltda.) acabaram por premiar a criatividade e a originalidade de 2 artistas: o fera na pena nanquim Marco Antônio Verticchie, de São Paulo (SP) e o jovem e promissor artista Bruno dos Santos Silva, 6 anos, do Rio de Janeiro (RJ). Os dois vão levar para casa as cadeiras-controle da Procimar. Parabéns a eles, e também a todos que participaram, principalmente pelo excelente nível técnico dos trabalhos enviados. Veja agora os desenhos dos vencedores!

Foram 2.051 cartas, 2.018 votos válidos e quase 3.000 desenhos que transformaram a redação em junta eleitoral e galeria de arte. Voto a voto, **Street Fighter II** (Super Nintendo) e **Sonic The Hedgehog** (Mega, Master e Game Gear) dominaram a prefência dos (e)leitores, com uma ligeira vantagem dos lutadores de rua sobre o porco espinho. Sonic foi "prejudicado" pela segmentação de seus votos em duas versões e em três sistemas diferentes. Somados, a diferença passa a ser de apenas 23 votos, ou 1,1% do eleitorado a favor do Street Fighter II. Praticamente um empate técnico entre esses dois grandes jogos.

Street Fighter II

Street Fighter II dominou todas as categorias em que participou. Na contagem de votos por sistema, deteve 77,4% dos votos dados aos jogos de Super Nintendo, contra 4,4% do segundo mais votado: **Road Runner's Death Valley Rally**, o game do Papa-

Eugênio Staub, Gradiente, (à esq.), Mário Adler, Estrela (à dir.), anunciam a criação da Playtronic, que será dirigida por Eduardo Lara (centro).

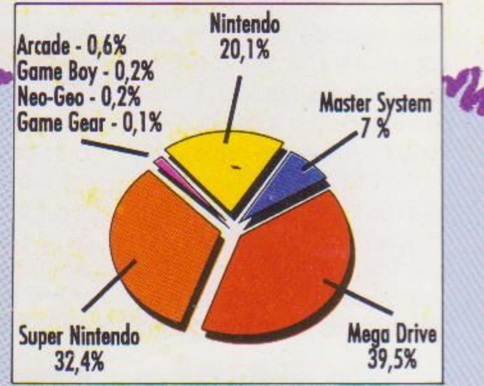
MARIO FITTIPALDI

tulos'', e a Playtronics vai dar assistência técnica aos produtos Nintendo que já existem no Brasil. Quanto ao preço dos equipamentos, os três diretores garantem que eles serão competitivos com os praticados pela principal concorrente, a Tec Toy (que produz os videogames da linha Sega).

Uma das preocupações da nova empresa é a pirataria, aliada a outras formas ilegais de comércio como o contrabando. ''Hoje temos no Brasil a importação legal, o contrabando e o importabando, que é a importação subfaturada. Como se vê, o brasileiro é extremamente criativo nas soluções de seus problemas comerciais'', brinca Staub. Segundo ele, a empresa ainda não definiu qual será a estratégia adotada para combater esses problemas. ''Mas já passamos a questão para nossos advogados'', adverte.

Mesmo sem muitas definições a respeito da estratégia e dos lançamentos, simplesmente a chegada da Nintendo no Brasil já representa uma mudança radical no mercado. Agora, serão duas empresas a concorrer e a buscar a preferência do consumidor: a Tec Toy, representando a Sega, e a Playtronic, representando a Nintendo. E, com certeza, quem tem a ganhar com isso são todos os que gostam de videogame.

Mário Fittipaldi



Confira a porcentagem dos votos pelos sistemas. O Mega Drive foi o mais votado.

Léguas. Na classificação geral, que apurou os votos independente do sistema, foram 25,1% contra 13,8% do segundo colocado, **Sonic The Hedgehog 2** (Mega Drive). E finalmente foi também o **Personagem ou Título Mais Votado**, em que se apurou a popularidade de um determinado título ou personagem, não levando em conta a versão nem o sistema do jogo. Desta vez detonou 519 votos contra 483 do espinhudo.

Betto D'Elboux especial para VIDEOGAME

CLASSIFICAÇÃO GERAL

Jogos	votos %
1 - Street Fighter II (SNES)	506 / 25,1%
2 - Sonic The Hedgehog 2 (Mega Drive)	278 / 13,8%
3 - Sonic The Hedgehog (Mega Drive)	132 / 6,5%
4 - Taz-Mania (Mega Drive)	57 / 2,8%
5 - Super Mario Bros. 3 (Nintendo)	54 / 2,7%
6 - Bart vs. The Space Mutants (Mega Drive)	43 / 2,1%
7 - Bart vs. The Space Mutants (Nintendo)	38 / 1,9%
8 - Sonic The Hedgehog 2 (Master System)	36 / 1,8%
9 - Sonic The Hedgehog (Master System)	35 / 1,7%
10 - Battletoads (Nintendo)	33 / 1,6%

RESULTADO POR SISTEMAS

1º MEGA DRIVE - Total de votos: 797 (39,5%) - Títulos votados: 46	
JOGO	Votos %
1 - Sonic The Hedgehog 2	278 / 34,9%
2 - Sonic The Hedgehog	132 / 16,6%
3 - Taz-Mania	57 / 7,2%
4 - Bart vs.The Space Mutants	43 / 5,4%
5 - Capitain America and The Avengers	27 / 3,4%
2º SUPER NINTENDO - Total de votos: 654 (32,4%) - Títulos votados: 23	
1 - Street Fighter II	506 / 77,4%
2 - Road Runner's Death Valley Rally	29 / 4,4%
3 - Super Mario World	20 / 3,1%
4 - TMNT IV: Turtles In Time	17 / 2,6%
5 - Bart's Nightmare	13 / 2,0%
3º NINTENDO 8 BITS - Total de votos 406 (20,1%) - Títulos votados: 53	
1 - Super Mario Bros. 3	54 / 13,3%
2 - Bart vs. The Space Mutants	38 / 9,4%
3 - Battletoads	33 / 8,1%
4 - TMNT III: The Manhattan Project	30 / 7,4%
5 - Spider-Man The Return of The Sinister Six	24 / 5,9%
4º MASTER SYSTEM - Total de votos: 141 (7,0%) - Títulos votados 16	
1 - Sonic The Hedgehog 2	36 / 25,5%
2 - Sonic The Hedgehog	35 / 24,8%
3 - Bart vs. The Space Mutants / Tom & Jerry	15 / 10,6%
5 - Spider-Man / Asterix	7 / 5,0%
5º ARCADE - Total de votos: 12 (0,6%) - Títulos votados: 2	
1 - Street Fighter II' Champion Edition	11 / 91,7%
2 - Spider-Man	1 / 8,3%
6º GAME BOY - Total de votos: 3 (0,2%) - Títulos votados: 1	
1 - Mega Man	3 / 100%
7º NEO GEO - Total de votos: 3 (0,2%) - Títulos votados: 2	
1 - Fatal Fury	2 / 66,7%
2 - World Heroes	1 / 33,3%
8º GAME GEAR - Total de votos: 2 (0,1%) - Títulos votados: 1	
1 - Sonic The Hedgehog 2	2 / 100%

Realidade Virtual no Mega



A tela de cristal líquido está no óculos e as imagens são tridimensionais. O jogador fica dentro do game.

Na última feira de produtos eletrônicos para o consumo (**Consumer Electronics Shows**) em Las Vegas, oeste dos Estados Unidos, em janeiro deste ano, a Sega apresentou a portas fechadas seu novo projeto na área de videogames: um periférico que introduz a realidade virtual nos videogames caseiros — mais especificamente no Genesis, compatível com o Mega Drive brasileiro: o Virtual VR.

O novo acessório já estava em estudos na Sega há alguns anos, mas ainda não havia nenhuma máquina suficientemente rápida e pequena para poder criar um ambiente de jogo de 360 graus, dentro do qual se situa o jogador. Em vez de desenvolver novas máquinas, a Sega adotou o caminho inverso: pesquisou novas tecnologias de programação, e chegou a novas rotinas e técnicas de compressão de dados suficientes para que os programas possam ser "rodados" por máquinas de 16 bits. Embora o resultado não seja tão complexo como os conseguidos pelas máquinas **arcade** (por enquanto só disponíveis no Japão e Estados Unidos), os técnicos da Sega sustentam que já é possível criar um ambiente de realidade virtual no Genesis.

O equipamento apresentado em Las Vegas é composto por um óculos, vedado à entrada da luz, e que possui internamente um visor de cristal líquido. É nesse visor que o jogador "enxerga" sua nova realidade, podendo se movimentar através dela para qualquer direção. Os óculos são pequenos, mais parecidos com uma máscara, e estão conectados a uma pequena caixinha, acoplada ao Genesis, que realiza o processamento dos movimentos do jogador.



Virtua Racing: o primeiro game para o novo sistema.

O primeiro game a ser adaptado para o novo sistema é o simulador de corridas **Virtua Racing**, que possui quatro pontos de vista diferentes: desde a visão dos olhos do piloto até uma visão aérea, de helicóptero, passando pela visão de cima ou de trás do carro. Além desse game, também estão previstos outros três: um simulador de vôo, um game de tiro e também um jogo de ação e fantasia, cujos temas ainda não foram divulgados. O **Virtual VR** deve ser lançado até o final deste ano, e deverá custar cerca de US$ 200.

Mário Fittipaldi

Porradas em 3-D

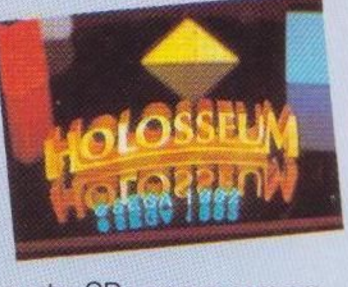


FOTOS: DIVULGAÇÃO

Holosseum: novo arcade da Sega tem efeitos holográficos.

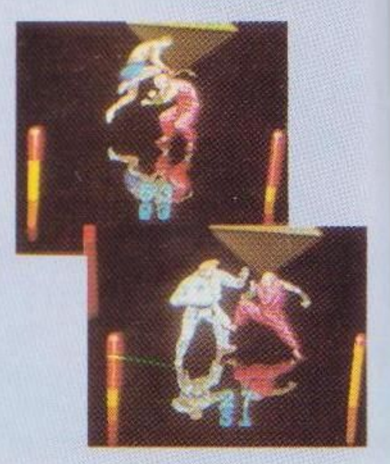
Após o incrível sucesso de **Street Fighter II** (Capcom) e de **Mortal Kombat** (Midway), a Sega não podia mesmo deixar barato e já está lançando o **arcade Holosseum**. O game para fliperama segue o mesmo esquema de luta desses dois sucessos, mas com uma grande novidade: imagens digitalizadas e efeitos semelhantes aos da holografia, assim como no game **Time Traveller**, também da Sega, publicado na edição 17 de **VIDEOGAME**.

Para obter este efeito holográfico foi usado um método não muito convencional. As imagens digitalizadas foram gravadas em



quatro CDs e aparecem em um monitor que fica dentro da máquina. A tela deste monitor é refletida por um espelho côncavo, que projeta a imagem para cima, causando um efeito tridimensional semelhante à holografia.

Não é à toa que **Holosseum** vem fazendo grande sucesso no Japão desde seu lançamento, em dezembro de 1992. O jogador pode escolher entre quatro personagens para lutar, atuar no modo versus con-



tra outro adversário e ainda soltar mágicas usando seqüências de botões. Exatamente como nos games de luta que você já conhece. Só que com muito mais realismo.

Agora é só ficar de olho nos **shoppings** esperando pelo Holosseum, que em breve já deve estar pintando por aí!

S·U·P·E·R

LANÇAMENTOS

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

NAS LOJAS A PARTIR DE MARÇO

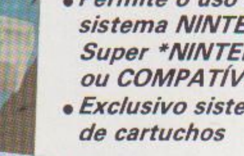
SUPER PRO

- Compatível com SUPER *NINTENDO e SUPER *FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonomico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave



SUPER CONVERTER

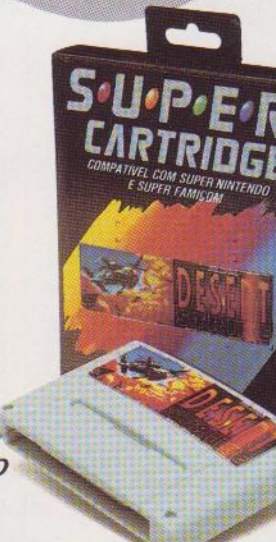
- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super *NINTENDO e SUPER *FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos



SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos vídeo games SUPER *NINTENDO, SUPER *FAMICOM e COMPATÍVEIS
- Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO

JÁ NAS LOJAS





A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

IMAGE



DIVULGAÇÃO

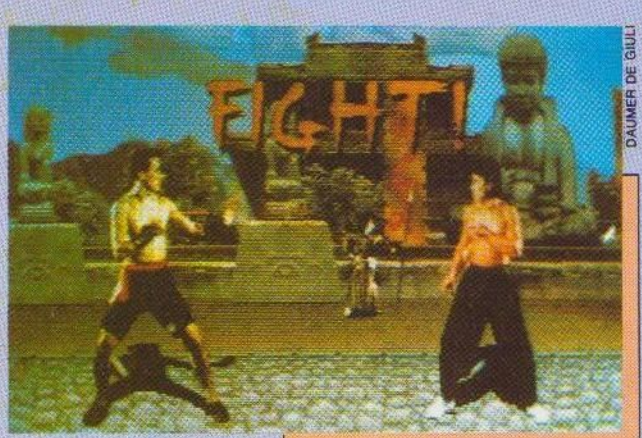
O CD-ROM da Apple, para Super Nintendo: CD inclui bateria.

Apple lança CD para SNES

Após muita expectativa, a Apple — a empresa norte-americana famosa pelos computadores MacIntosh — apresentou, no início deste ano, no Japão, um adaptador de seu CD-ROM para os consoles Super Famicom (o Super Nintendo japonês), console de 16 bits fabricado pela Nintendo. A notícia caiu como uma bomba para aqueles que achavam que o lançamento de um CD-ROM para esses consoles ainda iria demorar, mas foi logo frustrando as expectativas dos mais afoitos: trata-se de uma versão licenciada pela Nintendo para fins educativos, e os executivos da empresa não confirmam e nem desmentem se o novo sistema será compatível com o CD-ROM da Nintendo, ainda não lançado.

Mesmo assim, o novo CD apresenta algumas boas novidades. O CD, por exemplo, é encapsulado como um disquete de computador, e é composto pelo **compact disc** em si e também por uma bateria de armazenamento de dados. O usuário coloca no aparelho todo o conjunto, que vem lacrado. Na prática, é como se você colocasse o CD com caixa e tudo. Esse sistema permite que sejam armazenados dados (impossíveis de serem gravados no CD) que armazenam as jogadas ou os continues, por exemplo.

A Apple não informa as características técnicas do seu acessório, mas garante que a sua memória é a maior do mercado. O preço de lançamento, no Japão, é de 27 mil ienes, ou cerca de US$ 250.



DAUMER DE GIULI

Tela do arcade Mortal Kombat: versão para SNES será semelhante.

Mortal Kombat (Midwest), um game tipo **arcade** ao estilo de **Street Fighter II**, já tem versão prometida para os consoles Super Nintendo. E, a exemplo da transcrição de Street, o novo game promete arrasar: estarão nele todos os lutadores e seus golpes especiais, bem como as imagens digitalizadas a partir de fotos. A versão **arcade** de Mortal Kombat já está disponível no Brasil, e foi publicada em **VIDEOGAME** 21.



A Trauber Eletrônica está lançando um novo joystick, o Joyplus, em três versões. O Joyplus 1 é compatível com os consoles Atari e Master System e tem tiro turbinado, que pode dar até 40 disparos por segundo. Já o Joyplus 2 é compatível com os consoles Nintendo e têm vantagens como Slow Motion (câmera lenta) regulável, possibilitando ao jogador escolher a velocidade dos movimentos do jogo, e o sistema Turbo Automático, que permite o disparo de até 45 tiros por segundo. O Joyplus 3 foi desenvolvido especialmente para os consoles de Mega Drive e tem também Slow Motion e disparador automático.

Como num passe de mágica, você já pode encontrar na sua locadora de games os salgadinhos da Elma Chips. Na promoção "ABRACADABRA", a Elma Chips está oferecendo aos devoradores de suas gostosuras o álbum Manual de Mágicas. Você vai poder colecionar 35 figurinhas autoadesivas com instruções e desenhos de mágicas. As figurinhas ou o vale-brinde, que dá direito a uma maleta com um kit especial de mágica, podem ser encontrados em todos os 11 produtos da empresa.

A LKC, tradicional importadora de consoles, cartuchos e acessórios para videogames, especialmente para a linha Super Nintendo e Neo Geo, inaugurou, em março último, nova loja na cidade do Rio de Janeiro, RJ. O endereço é: Rua Conde de Bonfim, 346, sala 204, Tijuca. O telefone é (021) 204-2589.

COM O INÍCIO DAS AULAS SEU TEMPO DIMINUI MAS AS FANTASIAS NÃO. APROVEITE AS HORAS VAGAS E DESCUBRA AS NOVAS PROMOÇÕES E OS BRINDES DA

LUFY & SAMY GAMES

MEGA DRIVE	US$
3 EM 1 (ESPORTE)	19.00
AFTER BURNER II	20.00
ALIEN III	18.00
ALIEM STORM	14.00
ALISIA DRAGON	15.00
AQUATY GAME	19.00
ARCOS ODISSEIA	17.00
BARCELONA 92	17.00
BASEBALL	30.00
BATMAN	14.00
BULLS X LAKERS	17.00
CALIFORNIA GAMES	14.00
CAPITÃO AMÉRICA	26,00
DEADLY MOVES	35.00
DOUBLE DRAGON II	17.00
ECCO GOLFINHO	32,00
ELEMENTAR MASTER	14.00
ERNEAST EVANS	17,00
EVANDER HOLLYFIELD	18,00
F-22	17.00
F-1 HERO II(S.NAKAJIMA)	17.00
FIGHTING MASTER	14.00
GOLDEN AXE II	14.00
GREENDOG	17.00
HEAVY NOVA	16.00
HOME ALONE	30.00
IMORTAL	30.00
JAMES POND II	14,00
JEWEL MASTER	21,00
JUJU	14.00
KABUK	14,00
KRUST FUN HOUSE	16,00
MARIO LEMINX	15,00
MC KIDS	21,00
MICKEY/DONALD (LANÇ)	34,00
PREDATOR	29,00
RAMBO III	14,00
RINGSIDE ANGEL	13,00
ROAD RUSH	18,00
S.MONACO GPII (A.SENNA)	18,00
SHADOW OF THE BEAST II	32,00
SOL DEACE	17,00
SONIC II	29,00
STREET OF RAGE II	49,00
SUPERMAN	30,00
TALESPIN	23,00
TARTARUGA NINJA IV	34,00
TASK FORCE	18,00
TENNIS (J.CAPRIACCI)	20,00
THUNDER FORCE IV	23,00
TOE JAM & EARL	18,00
TOXIC CRUZADERS	23,00
USA BASKETBALL	30,00
UNIVERSAL SOLDIER	34,00
WINTER CHALLENGER	18,00
WONDER BOY V	30,00
WORLD TROPHY SOCCER	20,00

SUPER NESS	US$
ALIEN X PREDATOR	45,00
ARCANA	56,00
AXELAY (ALT)	44,00
BATTLE BLAZER (ALT)	52,00
BATTLE TANK (ALT)	47,00
BEST OF THE BEST (ALT)	47,00
BILL LOIMBEER'S	46,00
CASTLEVANIA IV	56,00
CONTRA III (ALT)	42,00
D.DRAGON (ALT)	45,00
DINOCITY	54,00
F1 S.DRIVE-SUZUKI(ALT)	42,00
F ZERO	51,00
FAMILIA ADAM'S	54,00
FATAL FURY (ALT)	54,00
FINAL FANTASY II	54,00
FINAL FIGHT	45,00
GEORGE FOREMANS(ALT)	49,00
HOME ALONE	54,00
HOOK (ALT)	37,00
JOE MAC (ALT)	39,00
JOE MADDEN FOOTBALL	60,00
KING OF MONSTER(ALT)	34,00
MAGIC SWORD (ALT)	43,00
M.MOUSE-M.QUEST(ALT)	43,00
PAPER BOY	57.00
FIT FIGHTER	54.00
POWER ATLETE (ALT)	54.00
PRINCE OF PERSIA	35,00
RACING DRIVING	55.00
RAMMA MEA (ALT)	37.00
RIVAL TURF (ALT)	46.00
ROBOCOP III	64.00
ROAD RUNES(P.LÉG.ALT)	43,00
RPM RACING	54.00
S.BOWLING (ALT)	39,00
SUPER MARIO PENT	69.00
SIMPSONS	59,00
SIMPSONS(BART N MORE)	54,00
SONIC BLASTMAN (ALT)	46.00
SPIDERMAN (ALT)	35,00
STAR WARS (ALT)	39,00
STREET FIGHTER II (ALT)	54,00
SUPER MARIO KART	62,00
SUPER SMASH TV	49.00
SUPER SOCCER	51.00
SUPER TENNIS	51,00
SUPER WRESTLEMANIA	56,00
TARTARUGA NINJA IV	64,00
TINNY TOON	42,00
ULTRAMAN	55,00
UNIV. SOLDIER (ALT)	42.00
VOLEY TWIN	44,00
WORLD LEAGUE SOCCER	54.00

NINTENDO	US$
ASTYANAX	18,00
BATTLETOADS	18,00
BEST OF THE BEST	25,00
CAPITÃO AMÉRICA	16,00
CONTRA FORCE (LANÇ)	24,00
FAMILIA ADAM'S	18,00
FLINTSTONES	18,00
GATO FELIX	25,00
G I JOE II	22,00
HARLEN GLOBTROTERS	19,00
INDIANA JONES	19,00
JUJU	20,00
M C KID	20,00
MEGAMAN V	20,00
MEGAMAN VI	24,00
MOOPET ADVENTURE	18,00
NINJA BROTHERS	19,00
NINJA CRUSADERS	17,00
OFF ROAD	19.00
PLATOON	19,00
PANIC RESTAUR (LANÇ)	28,00
ROBOCOP III	18,00
ROBOCOP IV	17,00
SEXTA FEIRA 13	18,00
SIMPSONS II	19,00
SNOW BROTHER	16,00
SPIDERMAN	21,00
STREET FIGTHER II	19.00
STREET FIGTHER III	35,00
TARTARUGA NINJA III	18,00
TERMINATOR II	18,00
TINNY TOON	20,00
TOM & JERRY	19.00

ACESSÓRIOS	US$
ADAP. MEGA DRIVE	14,00
ADAP. NINTENDO (USA)	5,00
ADAP. S.FAMICON/S.NESS	16,00
CONTOLE P/ S.NESS	25,00
CONTR. P/S.NESS TURBO	26,00
EST. P/ CARTUCHO Cr$ 5.500,00	
FOTOS COLOR. Cr$ 25.000,00	
JOYSTICK P/ M.DRIVE	11,00
RF P/ M.DRIVE	5,00

APARELHOS	US$
MEGA CD JAPAN	409,00
MEGA DRIVE	170,00
MEGA GENIUS (72-60)	58,00
NEO GEO (SÉRIE OURO)	749,00
NEO GEO (SÉRIE PRATA)	449,00
S. NESS (BABY)	176,00
S. NESS (COMPLETO)	230,00

TEMOS OS ULTÍMOS LANÇAMENTOS

DESCONTOS PROMOCIONAIS P/ MONTAGEM DE SUA LOCADORA

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.INCLUSIVE POR TELEFONE

HORÁRIO DE ATENDIMENTO: 9:00 ÀS 22:00HS



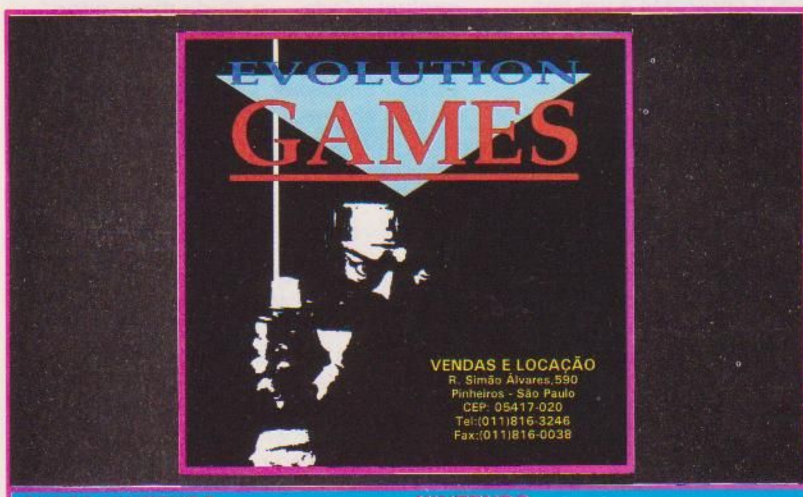


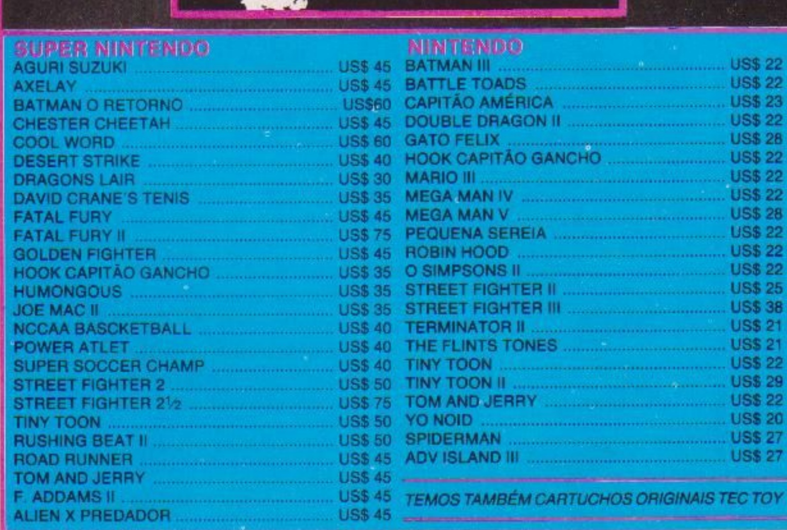






Fone:(011) 494-3455 - Embú das Artes - SP

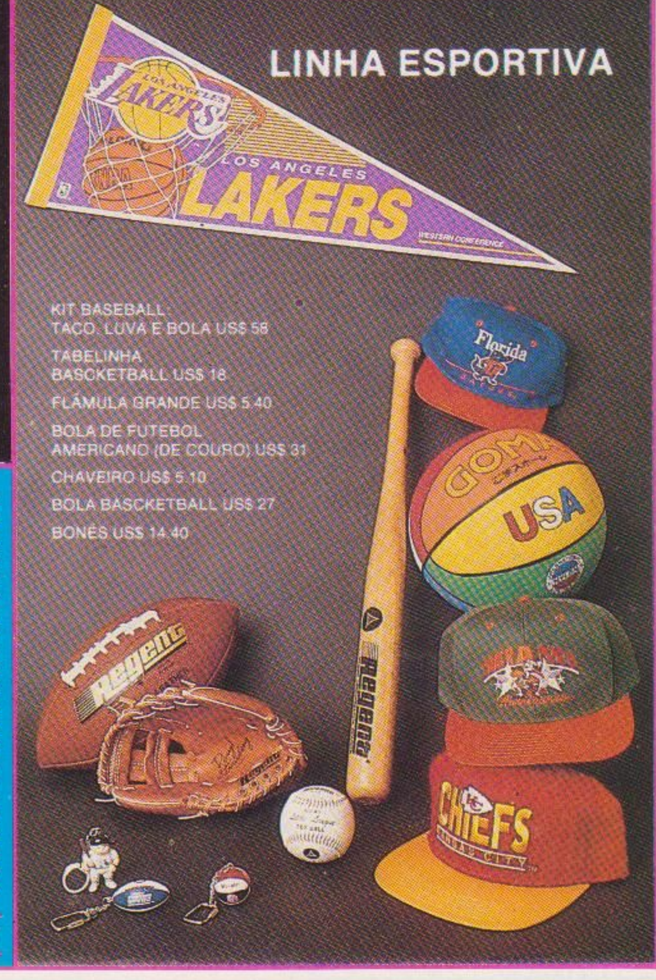


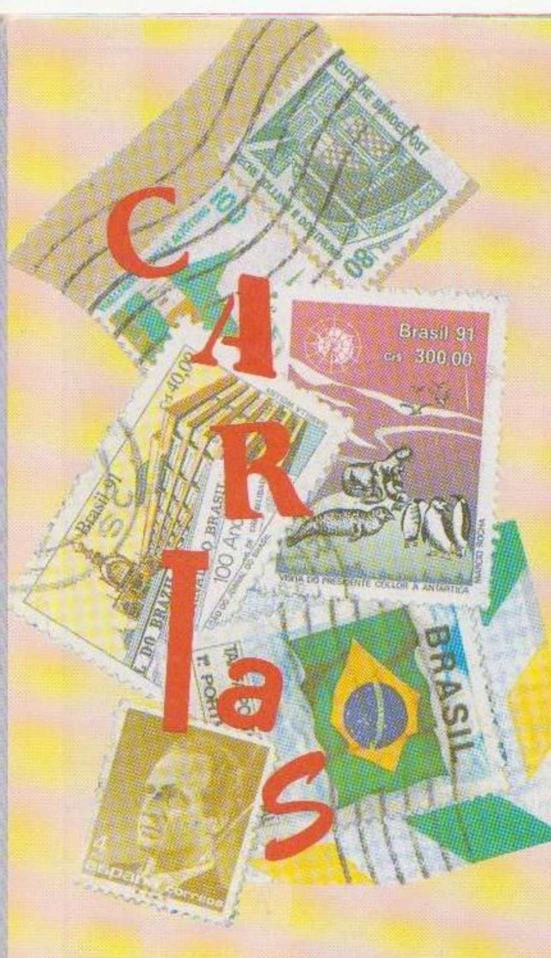


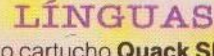
SUPER NINTENDO	
AGURI SUZUKI	US$ 45
AXELAY	US$ 45
BATMAN O RETORNO	US$60
CHESTER CHEETAH	US$ 45
COOL WORD	US$ 60
DESERT STRIKE	US$ 40
DRAGONS LAIR	US$ 30
DAVID CRANE'S TENIS	US$ 35
FATAL FURY	US$ 45
FATAL FURY II	US$ 75
GOLDEN FIGHTER	US$ 45
HOOK CAPITÃO GANCHO	US$ 35
HUMONGOUS	US$ 35
JOE MAC II	US$ 35
NCCAA BASCKETBALL	US$ 40
POWER ATLET	US$ 40
SUPER SOCCER CHAMP	US$ 40
STREET FIGHTER 2	US$ 50
STREET FIGHTER 2½	US$ 75
TINY TOON	US$ 50
RUSHING BEAT II	US$ 50
ROAD RUNNER	US$ 45
TOM AND JERRY	US$ 45
F. ADDAMS II	US$ 45
ALIEN X PREDADOR	US$ 45

NINTENDO	
BATMAN III	US$ 22
BATTLE TOADS	US$ 22
CAPITÃO AMÉRICA	US$ 23
DOUBLE DRAGON II	US$ 22
GATO FELIX	US$ 28
HOOK CAPITÃO GANCHO	US$ 22
MARIO III	US$ 22
MEGA MAN IV	US$ 22
MEGA MAN V	US$ 28
PEQUENA SEREIA	US$ 22
ROBIN HOOD	US$ 22
O SIMPSONS II	US$ 22
STREET FIGHTER II	US$ 25
STREET FIGHTER III	US$ 38
TERMINATOR II	US$ 21
THE FLINTS TONES	US$ 21
TINY TOON	US$ 22
TINY TOON II	US$ 29
TOM AND JERRY	US$ 22
YO NOID	US$ 20
SPIDERMAN	US$ 27
ADV ISLAND III	US$ 27

TEMOS TAMBÉM CARTUCHOS ORIGINAIS TEC TOY







LÍNGUAS

Tenho o cartucho **Quack Shot** (Mega Drive) e, apesar de todas as mensagens aparecerem em japonês no meu console, no Genesis do meu amigo o mesmo cartucho apresentou mensagens em inglês. O que acontece? Será que o cartucho tem duas placas para mostrar o que tem escrito ou é o aparelho?

Alexandre Fernandes Gordo
Santo André, SP

O que acontece é mais ou menos as duas coisas, Alexandre. Alguns cartuchos produzidos pela Sega até Dezembro de 1992 serviam tanto para o mercado japonês como para o mercado norte-americano, e exatamente por isso eles continham todas as mensagens e textos programados em duas línguas, inglês e japonês. Mas tudo isso em um único chip, **montado em uma única placa. Se esse cartucho (caso do** Quack Shot**) for rodado em um console japonês, automaticamente os textos aparecem em japonês, se for um console americano a mensagem sai em inglês. Vale lembrar que, de Dezembro de 1992 em diante, as versões de cartuchos de Mega Drive japonês não mais são compatíveis com as versões de cartuchos para Genesis americano.**

OURO E PRATA

Quero fazer algumas perguntas: qual a diferença entre o Neo Geo série Ouro e o Neo Geo série Prata? O Super Magicom funciona no Super NES? Ele já vem com algum disquete? Com que jogos? Quantos jogos cabem em um disquete? Ele grava qualquer jogo? Por que alguns jogos (piratas) funcionam no Super Nintendo Baby? Para que servem os botões Select e Start no Controle Remoto sem fio do Master System?

Fabrício Aparecido Breve
Santa Gertrudes, SP

Vamos lá, Fabrício, tentemos ser breves: o Neo Geo série Ouro vem completo, com 2 controles e um cartucho, que é o Fatal Fury. Já o série prata vem com um único controle e sem cartucho. O Super Magicom, embora ilegal, funciona no Super NES, e não vem com nenhum disquete. Cada disquete pode armazenar até 12 Megabits de memória, ou seja, três jogos de 4 Megabits ou um jogo de 8 Megabits e outro de 4 Megabits. Infelizmente, não é todo game que pode ser gravado, mas a grande maioria é copiada sem problemas. Jogos piratas teoricamente não funcionam nem no Super NES completo e nem no Super NES baby (que, aliás, são absolutamente idênticos, apenas o Baby vem com um controle e sem cartucho). Provavelmente o seu Super NES Baby está destravado. Finalmente, os botões Select e Start não têm função no Controle Remoto sem Fio do Master System.

RECLAMAÇÃO

Olá, galera da **VIDEOGAME**! Queria fazer uma reclamação. Cada vez menos vocês estão publicando jogos de Super Nintendo. Gostaria de ver esta seção cada vez com mais e mais jogos. Também tenho outra reclamação: já mandei 39 cartas aí para a redação, e vocês ainda não me responderam nenhuma. Sem contar as cartas para as promoções... Que tal responder esta?

Gustavo Pitanga
Caçador, SC

Gustavo, acho que você está sendo um pouco injusto. Afinal, a seção de Super Nintendo foi a que mais cresceu — junto, é claro, com o sucesso que este console está fazendo atualmente. Nesta edição, por exemplo, você pode conferir três superlançamentos — entre eles Star Fox, com exclusividade — e ainda dicas quentíssimas de dois jogos já bastante conhecidos. Não podemos, de qualquer forma, esquecer dos jogadores dos outros sistemas, concorda? Pronto, sua 40.ª carta finalmente foi respondida!

VLEEN IV

Querida **VIDEOGAME**, gostaria de saber para que sistema é o game **Vleen IV**, que aparece na seção **Dicas do Leitor**, e como é o macete que está desenhado. Gostaria de saber também se tirando-se a peça de cima da entrada de cartucho do Super Nintendo é possível encaixar (e rodar) cartuchos do Nintendo 8 bits.

Rafael dos Santos Monte
João Pessoa, PB

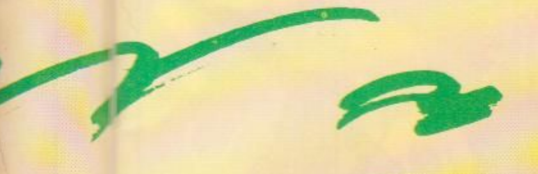
Seguinte, Rafael: o jogo Vleen IV **simplesmente não existe. Trata-se apenas de uma ilustração da seção — que, inclusive, não é mais publicada desde a edição n.º 16 de** VIDEOGAME**. Por enquanto, ainda é impossível rodar cartuchos de Nintendo 8 bits no Super Nintendo. Mas temos notícias do desenvolvimento de um adaptador, que, entretanto, ainda não foi lançado. O jeito é esperar mais um pouco.**





QuackShot, do Mega: textos em japonês e inglês.





PC

Notei o desaparecimento da seção PC das páginas de **VIDEOGAME**. No lugar, encontrei um game para Arcade com versão para Neo Geo, que com certeza existe em muito menor número no Brasil do que os computadores. Afinal, o que vocês têm contra os jogos de PC?

Ricardo Bonini Donato
São Paulo, SP

Absolutamente nada, Ricardo. Pelo contrário, a galera aqui da redação adora os jogos para PC. Só que é impossível contentar a todos de uma só vez, e os jogos para arcade **e Neo Geo também são muito pedidos pelos leitores. A solução encontrada foi criar uma seção especial, que apresenta, de acordo com os lançamentos, os jogos de PC,** arcade**, Neo Geo e outros sistemas não tão "populares", mas bastante interessantes. Fique tranqüilo, logo, logo, os jogos para computador voltarão com tudo nas páginas de** VIDEOGAME.

★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

MEGA FERAS CLUBE - Convidamos todos os viciados em Mega e Master a participarem. Para ter direito à carteirinha, jornal mensal, campeonatos e muito mais, mande seus dados e de seu console junto com um envelope selado (e subscritado) e Cr$ 3 mil para os custos do jornal. Escreva para Av. Eng. Ludolfo Boehl, 1.136, Teresópolis, CEP: 91720-150, Porto Alegre, RS.

SHADOW GAMES CLUB - Atendemos todos os sistemas. Envie uma foto 3x4, Cr$ 3 mil e o nome do seu console para rua Miguel Cervantes, 62/103, Cachambi, CEP: 20780-380, Rio de Janeiro, RJ. Nosso jornal mensal responderá dúvidas dos associados.

HAX-HAX GAME'S - Especializado no sistema Nintendo, com jornalzinho radical. Basta mandar Cr$ 2 mil, dados pessoais e um envelope selado para respostas para Av. Joana Angélica, 59, Ed. Pedro Veloso Gordilho, CEP: 40000-000, Salvador, BA.

THE FANTASTIC GAME ZONE - O T.F.G.Z. não é um clube como qualquer um. Nosso jornal contém lançamentos dos EUA, dicas dos sócios, classificados, recordes e dicas dos editores. Somos quase peritos em SNES, Master System e Game Boy. Para maiores informações escrevam para rua Isidoro de Lara, 265, apto. 11-B, Itaquera, CEP: 08253-250, São Paulo, SP.

GAME HUNTERS CLUB - O clube destina-se aos viciados em Mega Drive, Nintendo e Master. A nossa equipe enviará aos associados um jornal quinzenal recheado de dicas e carteirinha. Para se associar envie Cr$ 4 mil e diga que videogame possui, para Av. Niemeyer, 750/1.402, CEP: 22450, Rio de Janeiro, RJ.

pergunte aos feras

Golden Axe Warriors (Master System)

Gostaria de saber o que fazer depois que eu estiver com os 9 cristais.
Leonardo Resende Fonseca
Belo Horizonte, MG

Esses cristais, Leo, são magias que você vai ganhando durante o jogo. Dependendo do número de cristais que tiver, você terá diferentes tipos de magias para derrotar seus inimigos, ou para tirar energia dos chefes. Para usá-las basta apertar os botões 1 e 2 simultaneamente.

Top Gun (Nintendo)

Tenho uma dúvida. Quando chega a hora de pousar no porta-aviões, eu não consigo. Como devo fazer?
Bruno Cerdeira Santos
São Paulo, SP

Olha, Bruno, depende muito mais de treino e de sua própria habilidade. A única dica para se pousar bem é você ter reflexos para seguir as instruções que vão aparecendo na tela. Elas indicam a direção que seu caça deve tomar para que o pouso seja bem sucedido e você não acabe na água. Boa sorte!

Golden Axe (Master System)

Gostaria de fazer uma pergunta. Como faço para vencer o Death Adder, o último inimigo deste game?
Rodrigo de Novaes Chagas
Rio de Janeiro, RJ

Não é difícil, Rodrigo. Basta que você pule em direção a ele e dê seguidos golpes com sua espada, quando estiver no ar. Rapidez e precisão nas espadadas são as manhas. Assim, Death Adder não terá defesa!

Street Fighter II (Super Nintendo)

Como derrotar M. Bison, o último inimigo do game, lutando com Zangief, Dhalsim e Ryu?
Fernanda de Souza Rodrigues
Itu, SP
Mateus Augusto S. Santos
Guaratá, SP

Vamos lá, galera! Com Zangief: Uma boa dica é apertar os botões de soco médio e soco forte simultaneamente, sem parar. Desta forma, Zangief dará uma giratória de socos. Bison tenta se transformar em torpedo flamejante, mas este golpe o anula totalmente. Com Dhalsim: Apelem! Disparem fogo (Yoga Fire) e, quando ele tentar pular, use o chute forte. Quando Bison tentar usar a tesoura ou o torpedo jogue bolas de fogo. Com Ryu: essa dica vocês encontram na seção de Super Nintendo desta mesma edição. Falou?

Streets of Rage (Mega Drive)

Gostaria de saber qual o final do Game Streets of Rage, pois cheguei a um estágio que acreditava ser o último mas, depois de alguns segundos, retornei à sexta fase. O que acontece?
Eduardo Coimbra Farias
Viamão, RS

Você estava quase lá, Eduardo. Mas é que você aceitou ser o braço direito do chefão, e ele — que é um cara mau — acabou te enganando, e mandou-o de volta à sexta fase. Chato, não? Para evitar isso, basta responder ''não'' à pergunta. Aí, você deve vencê-lo. Agora é com você.

El Viento (Mega Drive)

Como faço para passar da última fase deste game do Mega? Qual a melhor dica para escapar dos morcegos?
Mateus Augusto S. Santos
Guaratá, SP

Mateus, a dica aqui é ficar ligado nas chaves que abrirão passagens através da escalada do Empire State Building, que é o caminho até Hastur, o último inimigo. Essas chaves devem ficar na posição correta, e aí não há dica: o jeito é experimentar até descobrir a posição correta. Para se livrar dos morcegos, há um jeito fácil: use a magia do fogo. Boa sorte!

Super Star Wars (Super Nintendo)

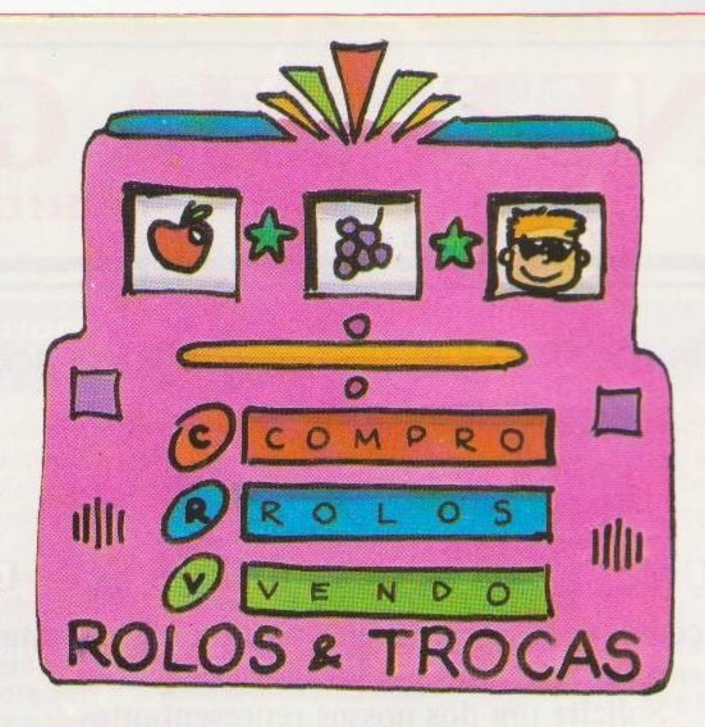
Na 15ª e última fase desse jogo, como faço para chegar na Estrela da Morte ?
Eduardo de S. Corrêa
Taguatinga, DF

Nesta última fase, Eduardo, você deve vencer duas etapas. Na primeira, seu objetivo é destruir as naves inimigas (Ties). Na segunda etapa você deve detonar as torres onde estão os canhões. Feito isso você entrará no canal da Estrela da Morte. Fique atento à pilotagem e também ao marcador de quilometragem: quando ele chegar a zero é o momento exato de disparar o míssil (botão R) que explodirá a Estrela. Que a força esteja com você, garoto!

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.



ALAGOAS

R **Cartuchos de Nintendo** — sistema japonês: Gyrodine, Tiger-Heli e Robocop 3. Troco também o Super Double Dragon do SNES por outro cartucho de meu interesse. Rodrigo Wanderley, fone (082) 241-0271, **Maceió**, AL.

BAHIA

C **Cabo de áudio e vídeo** — para Mega drive em bom estado. Danilo Silva Araújo, fone (071) 359-2008, **Salvador**, BA.

R **Phantom System novo** — com 2 controles e 3 cartuchos, por 1 Mega Drive ou 1 Super NES com 1 controle. Pago a diferença. Gil, fone (071) 821-1267, **Camaçari**, BA.

R **Cartuchos Nintendo** — 7 títulos, mais 1 coleção de carrinhos de ferro importados, 1 coroa e 1 prato de bicicleta, 1 cesta de basquete oficial, 1 bola de basquete oficial e outras coisas. Tudo por Super Nintendo com cartucho. Fabio Coelho dos Anjos, fone (071) 395-1690, **Salvador**, BA.

DISTRITO FEDERAL

R **Master System 2** — com 2 cartuchos (Double Dragon e Ayrton Senna Super Monaco GP 2) e 1 controle, por 1 Mega Drive. Izael Mendes da Nóbrega, fone (061) 568-3815, **Brasília**, DF.

V **Rocketeer e Final Fight** — do Super NES, em ótimo estado. Tratar com Henrique, fone (061) 248-4035, **Brasília**, DF.

ESPÍRITO SANTO

V **Mega Drive** — com 2 controles, adaptador e 2 cartuchos (Taz-Mania e Batman Returns), por US$ 170. Aceito 1 Super NES com 2 controles. Célio Junior, fone (027) 229-6518, **Vila Velha**, ES.

GOIÁS

V **Cartuchos para Master System** — Alex Kidd In Miracle World, Out Run, Super Futebol e Black Belt. Thiago Santos da Mata, fone (062) 225-2775, **Goiânia**, GO.

MATO GROSSO DO SUL

R **Super Star Wars** — sistema Super Famicom, troco por Zelda III do mesmo sistema ou de Super NES. Lucas, fone (067) 231-5565, **Corumbá**, MS.

MINAS GERAIS

V **Revistas VIDEOGAME** — as 13 primeiras edições com 20% de desconto em relação ao preço atual. Todas em ótimo estado. Junto vêm as 4 edições especiais lançadas nesse período. Rodrigo Gurgel, fone (032) 229-1723, **Juiz de Fora**, MG.

V **Cartuchos de Mega e NES** — Fantasia e Decap Attack do Mega e Tartarugas Ninja II do Nintendo. Carlos E. C. Vilela, fone (031) 227-3673, **Belo Horizonte**, MG.

V **Phantom System** — com 2 controles, 4 cartuchos (1 importado) e 1 pistola Laser Gun. Gustavo C.L.Rocha, (031) 225-2984, **Belo Horizonte**, MG.

V **Mega Drive japonês** — transcodificado, com 2 controles e destravado. Cr$ 3,5 milhões. Rogério F. Gonçalves, Rua Ana Alvarenga Campos, 939, Céu Azul, CEP 31585-200, **Belo Horizonte**, MG.

R **Golden Axe** — sistema Master System, por outro de meu interesse. Cristiano G. de Rezende, fone (031) 446-0625, **Belo Horizonte**, MG.

V **Revistas VIDEOGAME** — coleção completa (nºs 1 a 23) inclusive edições especiais. Juliano P. Alvarenga, fone (035) 832-1657, **Campo Belo**, MG.

PARÁ

V **Adesivos** — do Garfield, Calvin, Pantera cor-de-rosa, Turtles, Pato Donald, Sonic, Mario Bros e outros. Cr$ 10 mil a unidade (até 20.04.93). Luciano Pereira, Av. dos Estados, 88, Aeroporto, CEP 68385-000, **Tucumé**, PA.

R **Wondermega** — com 2 cartuchos e 3 CDs, por 1 Super Nintendo. Cláudio Silva, Rua Renato P. Novais,193, CEP 69625-900, **Paragominas**, PA.

PARANÁ

V **Master System** — com 3 controles (1 Powertron), pistola e 3 cartuchos (Alex Kidd, Super Tennis e Golden Axe). Ricardo Aramburo, fone (041) 272-2560, **Curitiba**, PR.

R **Dynavision 2** — com 2 controles turbo, 1 adaptador A-60, 2 cartuchos e 1 Atari 2600 com 64 jogos na memória e 3 controles. Tudo por 1 Mega ou 1 Super NES. Paulo Roberto Manuel, Rua Vicente Machado, 1.643, Batil, CEP 80440-020, **Curitiba**, PR.

R **Hi-Top Game** — com 2 controles, 1 adaptador, 1 cartucho e 1 skate, por 1 Dynavision 3 com 2 controles e 1 cartucho ou 1 Bit System também com 2 controles e 1 cartucho. Maik Schinda, Rua Eng. Pontoni, 48, Jardim Primavera, CEP 83300, **Piraquara**, PR.

R **Dynavision 2** — com 1 controle e 1 cartucho, por 1 Caloi Cruiser ou Monark Ranger. Perci Moraes da Silva, fone (041) 773-1854 (recados), **Piraquara**, PR.

V **Master System** — com 2 controles, 8 cartuchos e 1 pistola. Raul Zermiani, fone (0442) 24-5340, **Maringá**, PR.

R **Master System** — com 1 con trole, 9 cartuchos, 1 óculos 3D, pistola e 1 mini-game Casio, por 1 Game Gear com cartucho ou 1 Game Boy com fonte e 2 cartuchos. Wagner, fone (0442) 22-5780, **Maringá**, PR.

PERNAMBUCO

R **Aquário** — de 70 litros, completo, com bomba, filtro, cascalho e móvel e 1 toca-fitas Aiko com 2 caixas. Tudo por 1 Mega Drive. Sérgio Ricardo da Silva, fone (081) 441-5654, **Recife**, PE.

R **Hi-Top Game** — turbo, com 3 controles (1 PRO-3), adaptador J-72, 2 cartuchos (F-15 e Super Mario 3), 1 Game Genie e 1 Mini-Game da Família Dinossauros importado. Tudo por 1 Mega Drive com 1 cartucho ou mais. Carlos Maciel Figueiredo, fone (081) 227-4748, **Recife**, PE.

RIO DE JANEIRO

R **Tartarugas Ninja** — do Mega Drive, por Sonic 2, Batman Returns ou outro de meu interesse. Rodrigo, fone (021) 234-4689, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System** — com 1 pistola Light Phaser, 2 controles, 3 jogos na memória e o cartucho Sonic 2. Leonardo, fone (021) 258-4917, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Mega Drive** — com 3 controles (1 Phantom) e 5 cartuchos, por 1 Super Nintendo com os cartuchos Mario 4 e Turtles 4 em bom estado. Rodrigo, fone (021) 394-6387, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Mega Drive japonês** — novinho, transcodificado e com o cartucho Sonic. Bom preço. Juninho, fone (021) 701-2443, **São Gonçalo**, RJ.

C **Cartucho Star Flight** — Mega Drive, com manual e mapa estelar. Pago US$ 30. Guilherme A. Domingues, fone (021) 264-9448, **Rio de Janeiro**, RJ.

C **Cartuchos** — para Phantom System ou Nintendo japonês. Já tenho os games Book Man, Gun Smoke e Caça-Fantasmas. Gilcimar Pontes dos Santos, Rua Celso Pousa Costa, 194, CEP 23900-000, **Angra dos Reis**, RJ.

V **Mega Drive** — com 1 controle e 1 cartucho, tudo em perfeito estado. Só faço negócios com residentes na capital do RJ. Diogo, fone (021) 228-3548, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Bit System** — novo, com pistola e 25 jogos. Rodrigo Augusto Dias, fone (021) 351-8316, **Rio de Janeiro**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R **Master System** — com 2 jogos na memória, 1 pistola, 1 cartucho e 1 boné USA Basketball (imitação), por 1 Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Fábio Dias Martins, Rua Barão do Amazonas, 168, CEP 96400-220, **Bagé**, RS.

V **Jogo de computador** — A Frota Apokalips, adventure num planeta desconhecido. Maiores informações: BHM PRODUÇÕES, fone (055) 271-1183, **Julio de Castilhos**, RS.

R **Super Mônaco GP 2** — original, por Test Drive 2, ambos do Mega Drive. Ismael Gallas, Rua Antônio Maria Felix, 209, **Nova Petrópolis**, RS.

V **VG-9000 turbo** — com 1 cartucho, por Cr$ 1 milhão. Wilson José Miranda da Rosa, Rua Projetada B, 390, CEP 96690-000, **Pântano Grande**, RS.

R **Master System** — com 5 cartuchos, rapid fire e 1 bicicleta BMX, por 1 Mega Drive ou Super NES. Marcelo M. Klein, fone (051) 343-5626, **Porto Alegre**, RS.

V **Master System** — com 7 cartuchos e óculos 3D, por Cr$ 3 milhões. Sônia M. M. Teixeira, fone (051) 249-8404, **Porto Alegre**, RS.

SANTA CATARINA

R **Rambo 3** — na caixa com manual, por qualquer outro cartucho de 2 mega. E troco o mini-game Space Fighter por 1 rapid fire ou 1 óculos 3D. Rafael Mendonça, fone (0474) 25-2229, **Joinville**, SC.

SÃO PAULO

R **Atari 2600** — com vários cartuchos, pelos cartuchos Rampage, Simpsons e Sonic 2, todos do Master System. Tratar com Matheus, fone (0196) 51-4004, **Espírito Santo do Pinhal**, SP.

R **Master System III** — com 2 controles, 6 cartuchos e 5 revistas de videogame, por 1 Mega Drive com 1 controle e pelo menos 1 cartucho. Tratar com Gercivaldo, fone (011) 562-8550, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Cartuchos Nintendo** — Gun Smoke, Robocop 2, The Simpsons - Bart vs. The Space Mutants, por 3 cartuchos do meu interesse, 1 deles Battletoads. Jadir Ferreira de Souza, R 3, 31, Jardim Santo Antônio, CEP 09110-790, **Santo André**, SP.

R **Super Charger** — com 4 cartuchos e 1 adaptador para cartucho americano, 1 bicicleta Caloicross aro 20 (ambos em perfeito estado), 1 Dactar com 5 cartuchos, 1 ferrorama (ambos com defeito) e 1 jogo Banco Imobiliário Jr. Tudo por 1 Mega Drive ou 1 Super NES com algum cartucho. Tratar com Clayton, R Ferdinando Ducca, 118, Jd. Vera Lúcia, CEP 09930, fone (011) 456-2610, **Diadema**, SP.

R **Mega Drive japonês** — com 2 controles, 4 cartuchos (El Viento, Shadow Dancer, Pit Fighter e Fighting Masters), com ligação para vídeo-cassete e TV. Tudo por 1 Super NES com 2 controles e 1 cartucho. Rafael ou Gustavo, av. Comendador Pereira Inácio, 391, apto. 42, CEP 18031-000, fone (0152) 33-5817, **Sorocaba**, SP.

V **Computador Hot Bit 8000** — tipo MSX, com gravador, manual do computador e de Basic, 1 controle e 1 adaptador de cartuchos de Master System para Mega Drive. Tadeu Colens Ourivio, R Mário Amaral, 49, apto. 84, Paraíso, CEP 04002-020, fone (011) 886-9005, **São Paulo**, SP.

V **Master System I** — com 3 controles (sendo 1 Powertron), e o cartucho After Burner (funcionando normalmente). Falar com Paulo, fone (011) 869-8702 (após às 12:00hs.), **São Paulo**, SP.

V **Master System I** — na caixa, com pistola e 3 cartuchos. Aceito troca por Super NES, pago a diferença. Leandro, fone (011) 273-4823, **São Paulo**, SP.

C **Super Nintendo** — com o cartucho Street Fighter II. Leandro, fone (011) 273-4823, **São Paulo**, SP.

R **F1-Race** — sistema Dynavision 3, por Super Mário II ou III. Tratar com Jones Batista dos Santos, R Julieta Lima Dias, 157, Jd. Sta. Clara, CEP 13730-000, **Mococa**, SP.

R **Cartuchos Nintendo** — Tiger Heli, 1944, Arkanoid II, Thundercade, Ninja 3, e Double Dragon III, pelos seguintes cartuchos: Batman II, Simpsons II, Simpsons - Bart vs. The World, Tom & Jerry, Yo! Noid, Super Contra e Tartarugas Ninja III. Bruno Cazorlas Gomes, av. Benigno Carrera, 571, Jabaquara, CEP 04332-110, fone (011) 563-0624, **São Paulo**, SP.

R **Turbo Game VG 9000** — com 2 controles turbo e 5 cartuchos (Street Fighter II, Simpsons, Gradius II, Top Gun, Revolution, e Heroes). Tudo por 1 Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Fábio, R José Pereira, 256, Jd. Miriam, CEP 08676-000, fone (011) 476-4856 (das 15:00 às 18:00hs de 2a. a 6a.), **Suzano**, SP.

V **Sonic 1** — do Mega Drive por Cr$ 400 mil. Em ótimo estado e com manual. Tratar com Alexandre, fone (011) 229-7488, **São Paulo**, SP.

V **Super Nintendo** — completo, Dynavision III (com 17 cartuchos) e 2 cartuchos Sonic 2 do Mega Drive. Apenas para pessoas de São Paulo (Capital). Falar com Fábio, Nando ou Guinho, fone (011) 856-0341, **São Paulo**, SP

R **Cartucho Nintendo** — com os jogos Super Contra e Heavy Barrel, por Tiny Toon. Tratar com Roger, fone (011) 968-8444, ramal 160, **Guarulhos**, SP.

R **Cartuchos de Game Boy** — Double Dragon, Fist Of The North Star e R-Type, por outras de meu interesse. Eduardo Ishikawa Pedro, R Bernadino de Campos, 84, CEP 14140-000, **Cravinhos**, SP.

V **Controle** — para Super NES, com turbo e também os cartuchos Final Fight e Castlevania IV. Aceito trocar por outros cartuchos como Fatal Fury, Simpsons, X-Men, ou Super Double Dragon. Célio Silva da Rocha, fone (011) 514-5601, **São Paulo**, SP

V **Phantom System** — com 7 cartuchos (sendo 1 com 210 jogos), pistola e controle turbo (PRO-3). Falar com Ivan ou Mauro, fone (011) 578-0138, **São Paulo**, SP.

V **Dynavision II** — com 1 cartucho de 52 jogos, e os cartuchos Tiger Heli e Street Fighter II para Nintendo e 1 adaptador. Tudo em ótimo estado. Tratar com Pablio, fone (011) 946-8660, **São Paulo**, SP.

R **Sonic The Hedgehog** — do Master na caixa com manual, por Asterix (Master) também na caixa. Tratar com José Ribamar Soares Lima Júnior, av. Patente, 193, bloco B-2, apto. 13, Ipiranga, CEP 04243-900, **São Paulo**, SP.

V **Master System I** — com 2 controles, 2 cartuchos e 1 pistola, por US$ 100,00. Falar com Fabrício, fone (011) 412-3207, **Santo André**, SP.

R **Master System** — com 10 cartuchos, pistola e 2 rapid fire, por 1 Mega Drive com cartuchos e em bom estado. Roberto Hideki Yoshizaki, R João Oréggia, 33, Rio Pequeno, CEP 05381-000, fone (011) 268-2546, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos de Mega Drive** — Sonic e Batman, por Lakes x Celtics e outras. Também vendo cartuchos de Atari. Felipe Moretti, fone (0192) 31-5307 ou 33-5168, **Campinas**, SP

V **Master System** — com 1 controle e 1 cartucho (Super Football), em perfeito estado, por US$ 70,00. Rogério Campos Ribeiro, R Luíz Cabral Mesquita, 23, Santo Amaro, CEP 04813, fone (011) 520-4988 (recados), **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos de Mega Drive** — Dick Tracy, Ghostbusters, Sonic, Quackshot, Greendog, Phelios, Golden Axe II, e Target Earth. Rodrigo Costa Gonçalves, fone (011) 563-5041 (após às 19:00hs.), **São Paulo**, SP.

C **Street Fighter II** — para Nintendo 8 bits. Ivan, fone (011) 563-4875, **São Paulo**, SP.

V **Phantom System** — com 11 cartuchos e 1 adaptador. Apenas Cr$ 650 mil. Vendo também os cartuchos Turtles IV e Papa-Léguas para SNES, por US$ 60,00. Tratar com Vítor, (011) 723-1882, **Alphaville**, SP.

R **Chester Cheetah** — do Super NES, original e novinha, por qualquer outra fita de meu interesse que seja original. Olavo B. das Chagas, fone (0155) 42-1908, **Capão Bonito**, SP.

R **World Of Illusion** — recém lançada para Mega Drive, por uma destas fitas: Golden Axe I, ou Streets Of Rage I, ou Last Battle. Falar com Sônia, fone (011) 211-1411, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos de Atari** — vendo 20 cartuchos, sendo 16 de 4 jogos, 2 de 2 jogos, 1 de 16 jogos e 1 de 1 jogo. Tudo por Cr$ 600 mil. Tratar com Alexandre ou Marly, av. Paraíso, 393, Osvaldo Cruz, CEP 09571-200, fone (011) 743-3273, **São Caetano do Sul**, SP.

R **VG 9000** — e 1 teclado CASIO SA 10, tudo por 1 Mega Drive ou 1 Super NES. Flavio Augusto, av. Washington Luis, 265, CEP 12500, **Guaratinguetá**, SP.

Nota da Redação

Para participar da seção Rolos e Trocas basta enviar seu anúncio para Revista **VIDEOGAME - Seção Rolos e Trocas**, Rua Alice de Castro, nº 60, Vila Mariana, SP - CEP 04015-903. A publicação é de graça. Para atender a um maior número de leitores, escreva seu anúncio bem curto. Por motivos de espaço, ele poderá ser publicado resumido. Não esqueça de colocar seu nome, endereço completo, telefone e código DDD de sua cidade.

SNES

Finalmente chegou. Depois de tanta expectativa, a Nintendo apresenta, no Japão, Star Fox, o primeiro game a utilizar a tecnologia do novo chip Super FX, que é um co-processador incluído no cartucho que acelera o processamento do game. Star Fox chega com tudo, esbanjando em efeitos tridimensionais, em vozes reais e muita ação.
Você controla a nave espacial pilotada por Fox, a raposa líder de um quarteto de guerreiros espaciais — Falco é o falcão, Peppy é o coelho e Slippy é o sapo. O objetivo desses quatro bravos guerreiros é derrotar o maligno Imperador Androv, que deseja conquistar todo o sistema Rairatto. Sua espaçonave está armada com tiros comuns e com bombas Nova, extremamente poderosas, causando uma explosão com poder nuclear e que destroem quase todos os inimigos da tela. E possui um monte de movimentos incríveis. Confira!



Pilotando a nave



FOTOS: DAUMER DEGIULI

RAIO-X

TIPO:	Simulador espacial
FABRICANTE:	Nintendo
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	18
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	10
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	10

Training

Nesta modalidade, você pode treinar o desempenho da sua nave e todos os comandos. Você terá de passar por dentro de esferas gigantes...



O game

Star Fox possui 18 fases, mas só é necessário passar por seis delas para se chegar ao final. Você escolhe entre o Level 1, 2 ou 3 — não se iluda, são todos igualmente difíceis — e percorre um determinado caminho para chegar ao final. Em qualquer desses caminhos, o game alterna pontos de vista, ora detrás da nave, ora dentro dela. Em algumas fases você pode até escolher qual deles prefere. Confira agora as principais dicas do Level 1.





Missão 1 - Corneria The Base



O caminho por dentro dos arcos é o ideal. Você se proteje dos tiros inimigos.



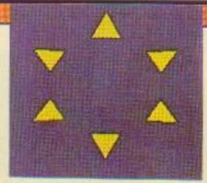
Destruindo alguns inimigos, eles deixam bombas Nova para você. Pegue-as, elas serão muito úteis contra os inimigos



Passar por esses pilares é bico. Aperte e segure L ou R para inclinar a nave e passar de lado, Demais!



Completa 70% da energia

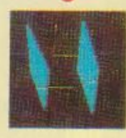


Completa 10% da energia

Itens



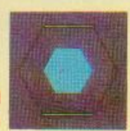
Camuflagem



Tiros duplos



Recupera problemas na asa (wing damage)



Nova Bomb

1 vida

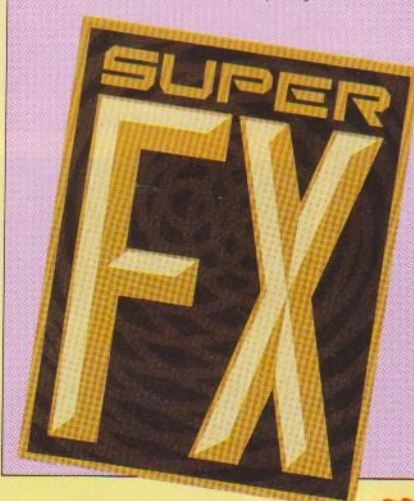


Voar por corredores estreitos e até treinar vôos em formação. Gostou? Calma, tem mais!

cê pode
da sua
ndos.
or
ntes...

O Super FX

O novo **chip** Super FX muda completamente o conceito de programação dos games, e o resultado é surpreendente, principalmente no que se refere à terceira dimensão. Os gráficos passam a ser poligonais — todos os objetos que se movimentam no game são figuras geométricas, e a cada uma corresponde uma equação matemática. Alterando-se os parâmetros desta equação, consegue-se rapidamente aumento de volume, rotação e muitos outros efeitos com os objetos. O que faltava, e que é justamente a tarefa do **Super FX**, era um processador matemático, que fizesse todas essas contas com extrema rapidez. Faltava! Agora, os jogos passam a assumir uma forma diferente, bastante parecida com os desenhos gerados em computador por programas **CAD** (Computer Aided Design, ou desenho auxiliado por computador).



Além dos efeitos tridimensionais, o **Super FX** é capaz de acrescentar ainda vozes reais e melhorar significativamente a música dos jogos. Só para se ter uma idéia da importância deste lançamento, nem toda a venda estimada do game **Star Fox** será capaz de retornar financeiramente o investimento para o desenvolvimento do **chip** (chefiado por Sigeru Miyamoto, o criador de Mario Bros.). O que significa que muitos outros games virão. Sorte nossa!

ESTRATÉGIA

LEVEL 1
CORNERIA

NAME - ATTACK CARRIER
WEAPON - MISSILE BLASTER
SIZE - H70×W100×D150

BOSS 1!

Esta nave muito doida é o seu primeiro inimigo. Veja como acabar com ela:

Primeiro detone toda a parte direita da nave, atirando assim que ela abrir.

Continue a operação, desta vez do lado esquerdo.

Quando sobrar só isso, mande bala, atacando-a quando ela estiver de costas.













Missão 2 - Asteroid Belt

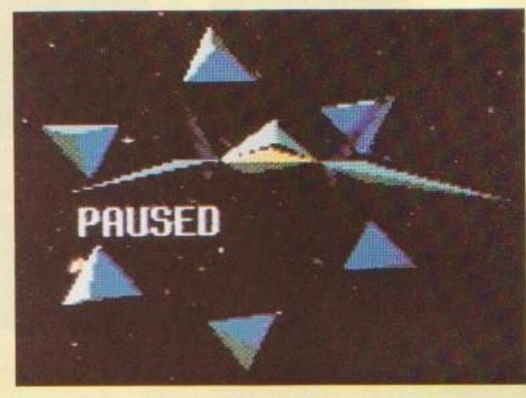
Nesta fase, você pilota sua nave de dentro , com visão de simulador. Fique ligado, pois assim é bem mais difícil. Mas não se assuste: você pode voltar para a visão tradicional apertando Select

FOTOS: DAUMER DEGIULI





Use a visão de trás para desviar dos asteróides. É bem mais fácil. Fique ligado: os únicos asteróides que podem ser destruídos são os vermelhos.



Depois de tanto trabalho, uma recompensa: passe no meio do sinal e recupere 70% da sua energia.



FOTOS: DAUMER DEGIULI



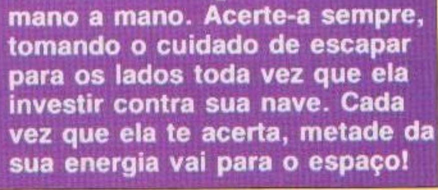




BOSS 2!

Para detonar esta nave muito doida, o esquema é o mesmo da nave da primeira missão. Primeiro detone os canhões da esquerda e da direita, e depois acerte o que sobrar dela. Se você estiver fora da cabine, volte para dentro. Fica mais fácil detonar os canhões laterais.





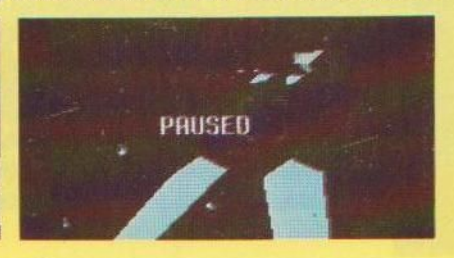
Detonados os agora é no mano a mano. Acerte-a sempre, tomando o cuidado de escapar para os lados toda vez que ela investir contra sua nave. Cada vez que ela te acerta, metade da sua energia vai para o espaço!

Missão 3 - Andorf Space Armada

Logo no início desta fase, fique ligado para não perder o item do tiro duplo. Ele será um grande aliado nesta fase. Novamente, é mais fácil passar com a visão de simulador.

Fique ligado com um dos líderes da esquadra inimiga: acerte a torre. Cuidado com os tiros dele.







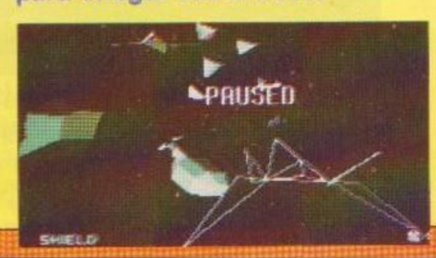
Uma base espacial se aproxima. Fique ligado para não perder a entrada...



...pois dentro dela você encontra escudos protetores para sua nave. Fique ligado nas barreiras que se fecham rapidamente.



Explodindo a saída — e desde que você pegue o escudo — sua nave fica protegida dos inimigos. Ainda será necessário passar por outra base igual para chegar até o boss!







BOSS 3!

O Boss 3 é uma terceira base, que deve ser destruída. Capriche, pois as armadilhas são muitas!



Fique ligado nas setas. Elas indicam para onde a porta vai abrir. Passe pelo lado oposto ao indicado por elas!

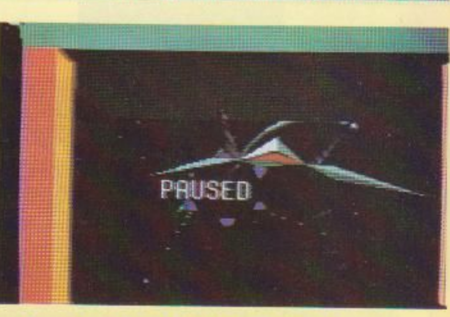
Finalmente você chega ao reator. Primeiro destrua os canhões na parede — são três.

Agora, atire bem no centro do reator. De novo, você deve ficar bastante esperto para escapar dos tiros inimigos. Mude a trajetória quando ela atirar.

Missão 4 - Meteor



Para escapar dos pilares, use a ''velha'' técnica de passar de lado. É mais fácil.

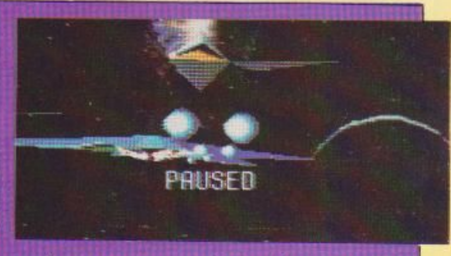


Ao atingir a base, atire na porta que ela se abre na hora ''H'. Na saída, mais 70% de energia!



BOSS 4!

Seu inimigo agora é essa nave tipo aranha. Ela só é vulnerável quando estiver cor-de-laranja. Capriche nos tiros!



Ela vai atacar com as bases em forma de lâminas. Escape para os lados

Acerte nas bases tipo lâmina. Capriche na pontaria, até acabar com todas elas.

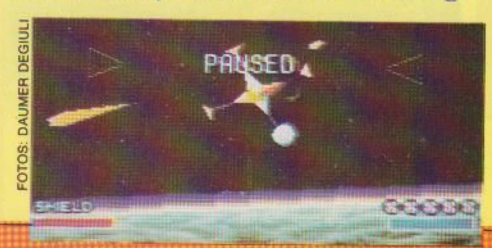


Agora, o negócio é encarar ela de frente. Capriche na pontaria!



Missão 5 - Venom Primeira parte

Chegou a hora de seguir até o inimigo final do game. Mas não se empolgue ainda: primeiro será necessário destruir as naves da frota inimiga. Não economize tiros e desenvolva habilidade para desviar dos inimigos!



FOTOS: DAUMER DEGIULI



Cuidado também com as naves camufladas: espere que elas percam a camuflagem e mande fogo nelas. Nesta fase, é importante economizar as bombas para o inimigo final.



Para detonar esta primeira nave, atire sempre na sua cabeça. Não esqueça de desviar dos tiros dela!





Missão 6 - Venom Segunda Parte

A brincadeira ainda não acabou. Agora você deve se dirigir para o segundo mestre. Novamente, a dificuldade será desviar das barreiras. As setas amarelas indicam o lado para o qual elas giram. Passe pelo lado oposto. Atirando nelas, é possível inverter o sentido das setas!





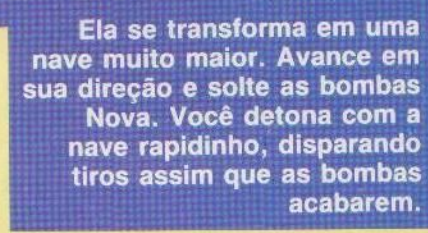
Outra encrenca: os pilares. Passe de lado!



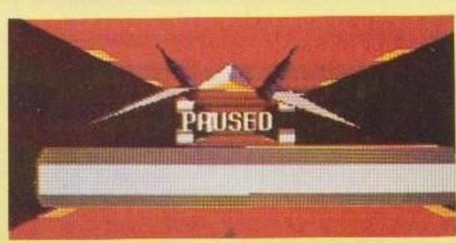


BOSS 5!

Agora, a nave inimiga vai se dividir em três naves. Duas são virtuais, ou seja: você só vê a imagem delas, e só uma é a verdadeira. Bela camuflagem, não? Descubra a verdadeira e mande bala!

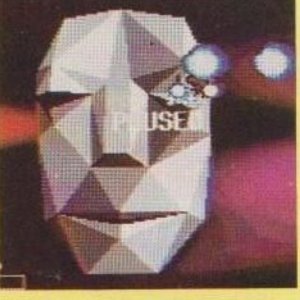


Ela se transforma em uma nave muito maior. Avance em sua direção e solte as bombas Nova. Você detona com a nave rapidinho, disparando tiros assim que as bombas acabarem.



Último Boss - Andorf

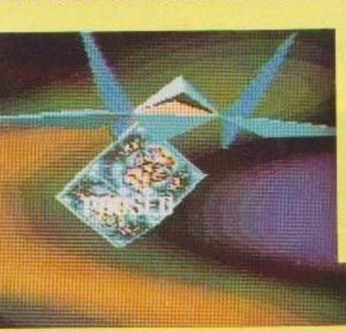
Mais uma base para invadir e destruir, até chegar no inimigo final. Fique ligado nas barreiras!







Chegando ao Boss final, desvie dos blocos que ele atira (os brancos, à direita) e aproveite para detonar os olhos. Use os tiros normais.

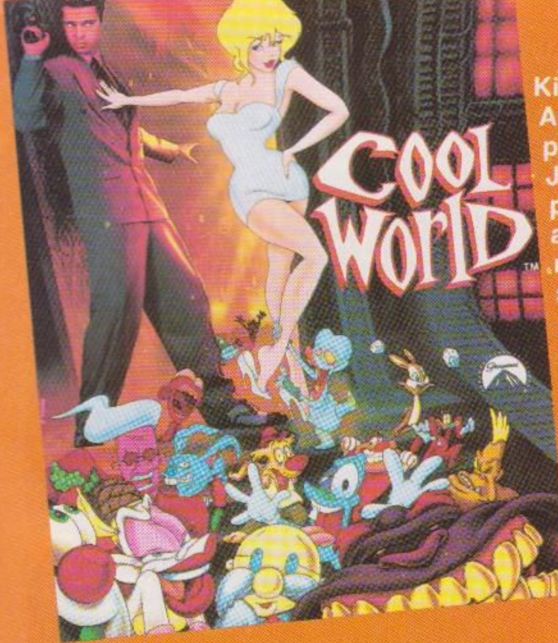






Acabando de detonar os olhos, o monstruoso monstro se tranforma em um cubo, na sua útima tentativa de defesa. É hora de detonar a bomba Nova que sobrou. Demais!





Kim Basinger, a bela loira do filme 9 e Meia Semanas de Amor, acaba de estrear nas telinhas de videogame. Só que a partir de um outro filme: Cool World. A aventura começa quando Jack Deebs, o criador de Cool World, se apaixona por sua personagem Holli Would. A estonteante garota o convence a entrar na história para que os dois possam ficar juntos. Mas na verdade, o que Holli realmente deseja é se transformar em ser humano. A confusão está armada e personagens do desenho começam a invadir o mundo real. Seu objetivo é chegar a Las Vegas, encontrar Holli e trazê-la para a realidade. Cool World é um game divertido, que depende de raciocínio para que o personagem Jack consiga enfrentar as dificuldades que aparecem. Mas os gráficos são bastante confusos e muitas vezes fica difícil localizar o herói. Os comandos de controle do personagem são difícies de serem manuseados. Conheça melhor este lançamento para o Super Nintendo.

SNES

RAIO-X

TIPO:	Adventure
FABRICANTE:	Ocean
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Não fornecidas
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Pegue o livro para conseguir abrir a porta que está trancada.



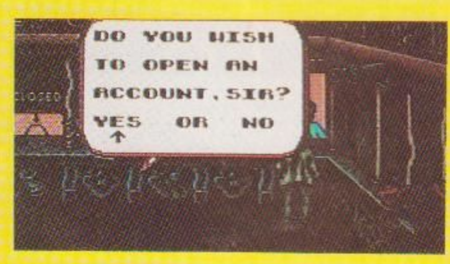
Assim que abrir a porta, entre e pegue as flores.



As flores servem para que este personagem deixe Jack passar e entre no bar. Entregue-as para ele.

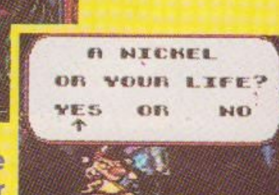


Quando a polícia tentar te pegar, coloque o direcional de um lado para o outro. É o melhor jeito de escapar.



Andando para o lado esquerdo da tela, Jack encontra um banco. Aproveite para abrir uma conta. Para isso, acompanhe um bancário e encoste no balcão assim que ele abrir o guichê.

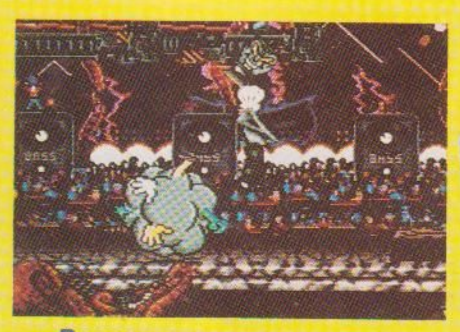




Pule sempre que encontrar este personagem ou, caso você não tenha dinheiro, ele roubará sua vida.



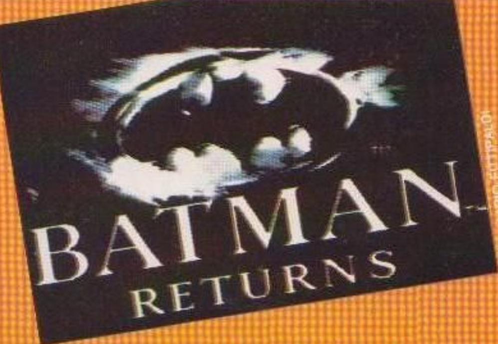
Pague um níquel para conseguir passar pela catraca do bar.



Pegue uma carona com a câmera filmadora para conseguir passar pela briga.









O Cavaleiro das Trevas ataca novamente, desta vez nas telas do Super Nintendo. Batman Returns superou as expectativas, e está completíssimo, com direito a Pingüim, Mulher Gato e tudo o mais. Exatamente como no filme.

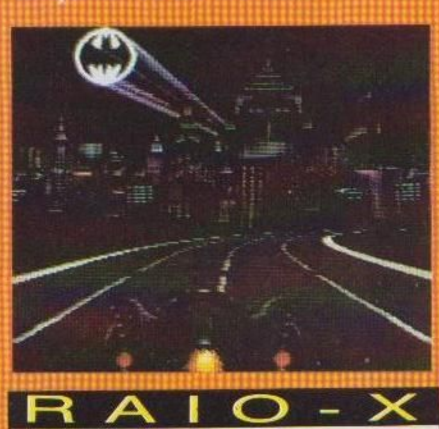


Para quem não conhece a história, Pingüim, o tradicional inimigo de Batman, tem um plano maligno: desprestigiar o atual prefei-



to de Gotham City e ele próprio se tornar o prefeito desta megacidade. Para isso, conta com o apoio da sua gangue, a Red Triangle Circus Gang, ou Gangue do Circo Triângulo Vermelho, e de industriais inescrupulosos que, evidentemente, desejam obter alguma vantagem financeira com a eleição de tão mau-caráter prefeito. De quebra, Batman ainda enfrenta a belíssima Mulher Gato, que deseja vingança de tudo e de todos. Para quem gosta de aventura, um prato cheio!

Batman Returns chega com gráficos excelentes, e com uma infinidade de golpes, que certamente vão tornar o game muito divertido — especialmente para quem gosta de misturar luta com ação. Não por acaso, o game também alterna fases com tipo de jogo diferente: uma delas é a tradicional plataforma horizontal, que você já conhece muito bem de games como Super Mario World, Super Star Wars e outros não menos famosos. Mas o estilo que mais vai empolgar é o estilo fighting, que você conhece de games de luta como Final Fight. Nesse caso, você pode esbanjar golpes, mas será necessário derrotar todos os inimigos da tela para prosseguir. Diversão é o que não falta. Agora, conheça melhor esse superlançamento da Konami.



RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Konami
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	7
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9

- (B) - saltos
- (Y) - soco
- (X) e (R) Juntos - bat-bombas
- (A) - Bumerangue
- (L) ou (R) - defesa

Itens

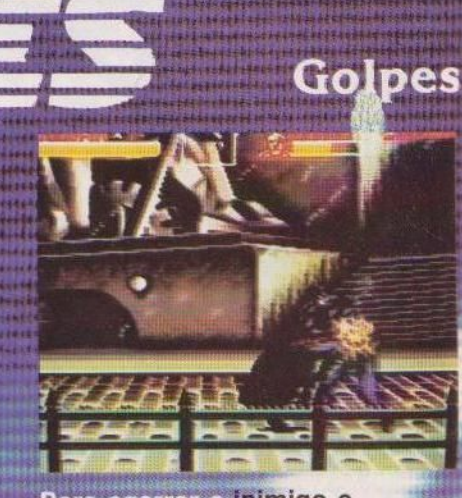


Recarrega 20% da energia de Batman



100% de energia

Golpes



Para agarrar o inimigo e socar, encoste nele e aperte o botão de soco seguidamente.



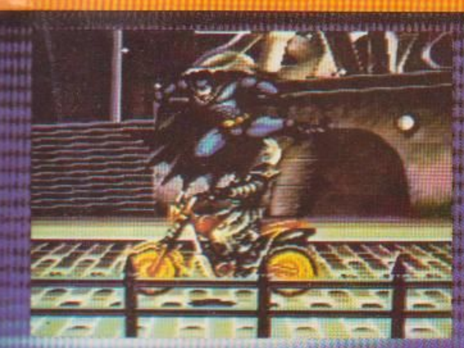
Para pular com a capa, salte normalmente. Quando Batman estiver no ar, aperte ↓ e (Y)



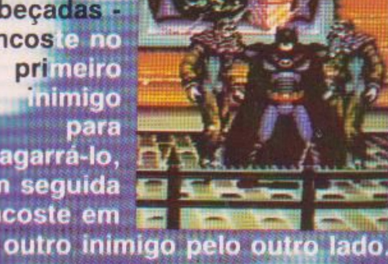
Para agarrar o inimigo e jogá-lo no chão, encoste nele e aperte o direcional para o lado que você deseja atirá-lo.



O golpe com a capa é dado apertando-se (Y) e (B) simultaneamente.



Para dar uma voadora, aperte o botão de salto e (Y).



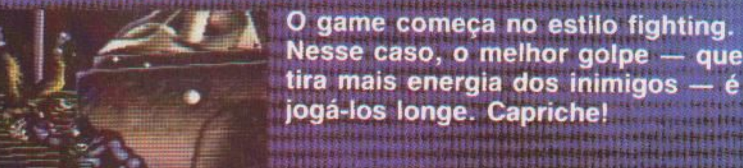
Cabeçadas - encoste no primeiro inimigo para agarrá-lo, em seguida encoste em outro inimigo pelo outro lado.



Quando Batman pegar os dois, aperte (Y) para bater as cabeças dos inimigos.

Você pode jogar o inimigo para cima. Primeiro agarre-o e, na hora de jogá-lo, aperte ↑ + (Y). Só funciona em algumas fases.

1.ª fase - Ambush in Gotham Plaza



O game começa no estilo fighting. Nesse caso, o melhor golpe — que tira mais energia dos inimigos — é jogá-los longe. Capriche!



No segundo estágio (1.2), o game volta ao estilo tradicional. Você encontra uma poderosa arma para Batman: os bumerangues. Abuse deles para detonar rapidinho os inimigos.



Ainda em 1.2, os gordões como esse aí da foto vão aparecer de surpresa, correndo, e escorregando em seguida. Fique esperto e pule por cima deles.

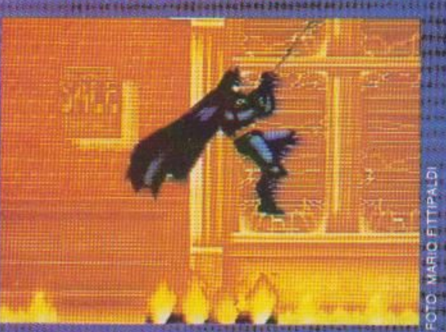
2.ª fase - Battle In The Streets of Gotham City



Nos esgotos, use e abuse dos golpes, afinal, o game voltou ao estilo fighting. Detone todos eles. O golpe que tira mais energia dos inimigos é jogá-los no chão.



Na escada rolante, cuidado: inimigos atacam de cima. Porrada eles!

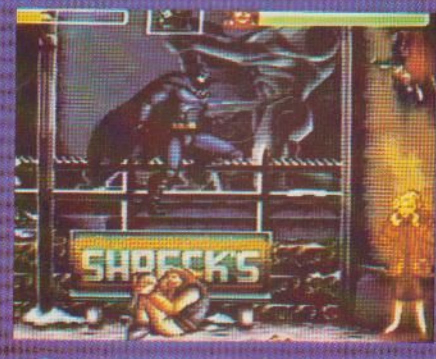


Para passar pelo fogo, use o botão (A) Em vez dos bumerangues, Batman conta com seu super bat-gancho. Ele se pendura e passa fácil!

Boss!



Contra o inimigo desta fase, o negócio é acertá-lo o mais que puder. Abuse dos bumerangues. Mas o segredo é saber se defender na hora certa. Não bobeie quando ele atacar!



Quando ele virar bola, é hora de pular sobre ele.

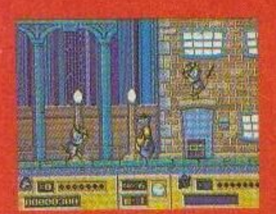


A melhor maneira de acertar o inimigo é pelas costas. É, com o morcegão não tem essa de ética nas lutas não. Vale tudo!

O Mundo Disney De Avião.







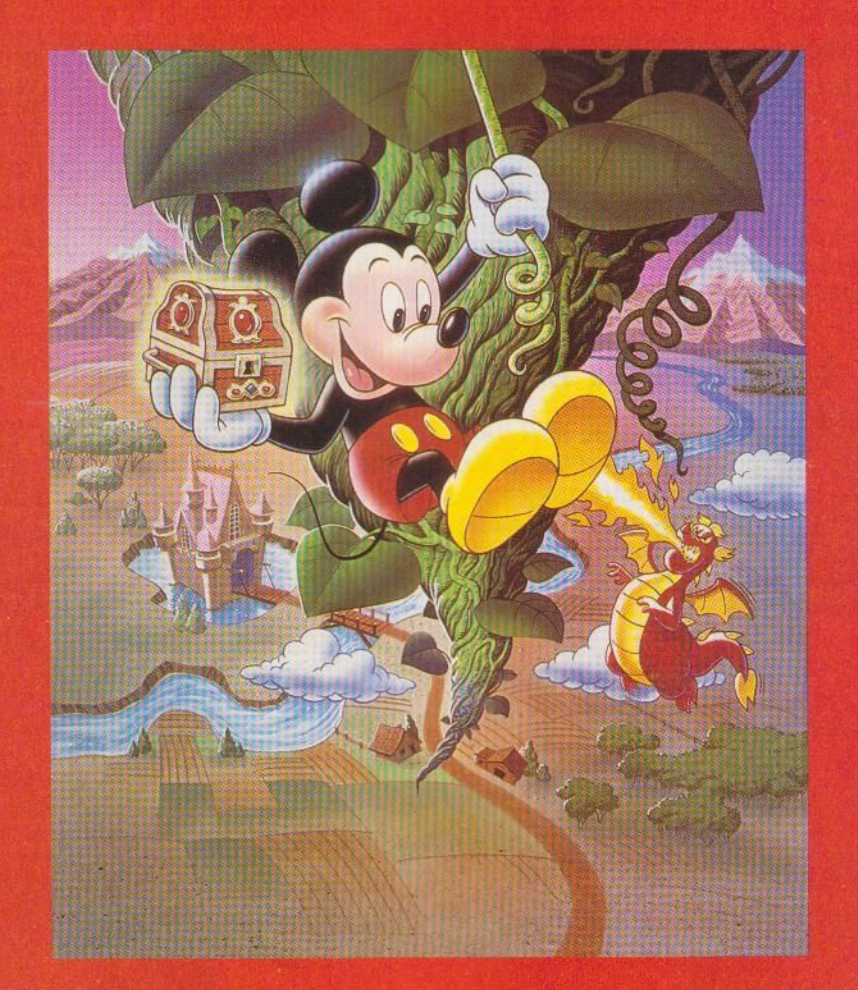
Tale Spin para Mega Drive. Estes são Kit e Baloo, dois ursos atrapalhados e brincalhões que fazem o maior sucesso na TV americana. Em Tale Spin você pode ser Kit, Baloo ou os dois, jogando com um amigo. Dê a volta ao mundo em 10 fases cheias de aventura por terra, mar e até mesmo ar, no seu fantástico avião. Mas cuidado: atrás de cada nuvem há um Pirata Aéreo!

© Disney





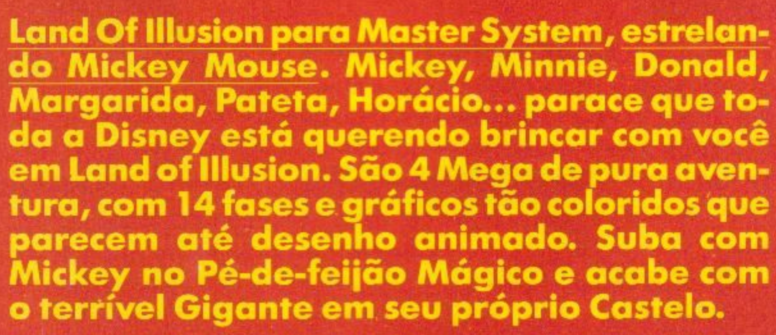
Ou Num Pé-De-Feijão.







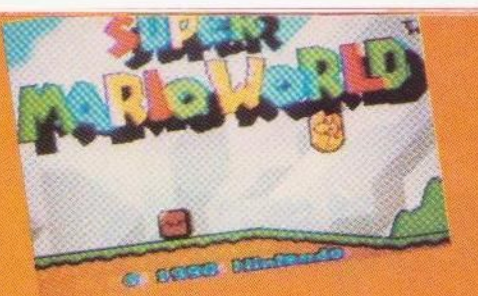




FOX



Master System®



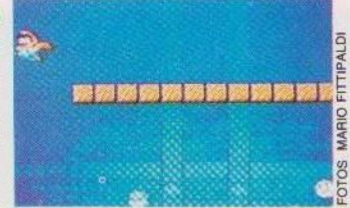
Super Mario World é um dos games que esconde mais segredos já programado. São milhares de passagens secretas, blocos invisíveis e o principal — fases com duas saídas, indicadas por pontos vermelhos no mapa. São essas saídas escondidas, que são abertas com chaves, que deixam a maioria dos jogadores deste game praticamente descabelados. E, exatamente por isso, VIDEOGAME encontrou alguns segredos que vão ajudar muita gente. Vamos a eles!

SNES

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Nintendo
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 96
JOGADORES: 2

Donut Ghost House



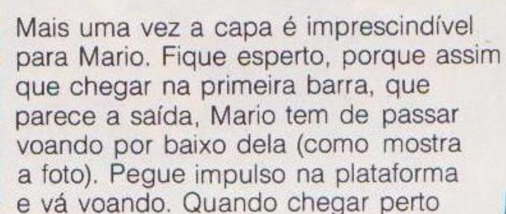
FOTOS MARIO FITTIPALDI

Mario deve entrar nesta fase somente quando já tiver a capa de vôo. Corra então para o canto direito da tela e atraia todos os fantasminhas. Aproveite que a barra está limpa e voe para o lado esquerdo. Mario acaba de encontrar uma plataforma secreta, onde há vidas e a porta que o levará à segunda saída.

Chocolate Island 3

Não se engane: as flechinhas estão indicando uma outra saída, mais para a direita. A saída de cima é a normal. Mario precisa estar com sua poderosa capa. Esta é a segunda saída. Aproveite para pegar as três vidas antes de ir embora.

Cheese Bridge Area



Mais uma vez a capa é imprescindível para Mario. Fique esperto, porque assim que chegar na primeira barra, que parece a saída, Mario tem de passar voando por baixo dela (como mostra a foto). Pegue impulso na plataforma e vá voando. Quando chegar perto da barra, acione o direcional para frente e assim que estiver quase embaixo da plataforma coloque o direcional para trás. Mario automaticamente passará por baixo.

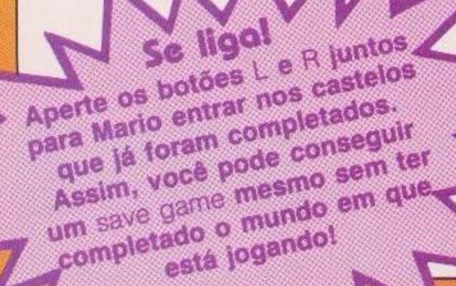




Fique esperto!
Mario só consegue completar as 96 fases do game se passar duas vezes pelas fases que piscam em vermelho. Nelas o encanador terá de encontrar duas saídas: uma com a chave - normalmente bem escondida - e outra pela barra.

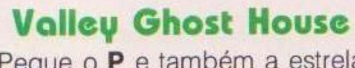
Chocolate Island 2

Nesta fase não pegue nenhuma moeda e Mario encontrará a chave que o levará até a entrada do cano. Pegando moedas ou sendo muito lento, o encanador corre o risco de cair em outra fase e não encontrar a chave.



Valley Ghost House

Pegue o **P** e também a estrela que cai em seguida. Corra então para a esquerda, até encontrar a porta e entrar. Voe e no canto direito Mario encontra mais uma chave. Para conseguir entrar na sala, encoste nos tijolos e coloque o direcional para ↘



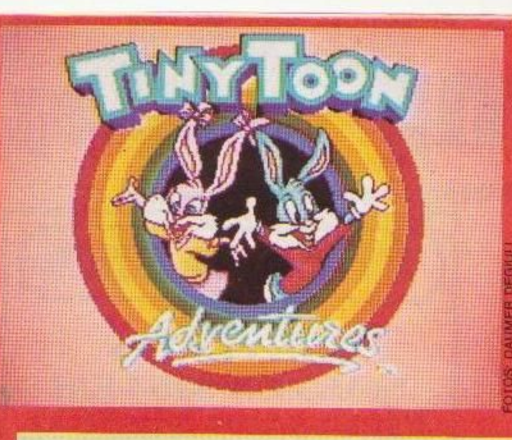






STORE GAME



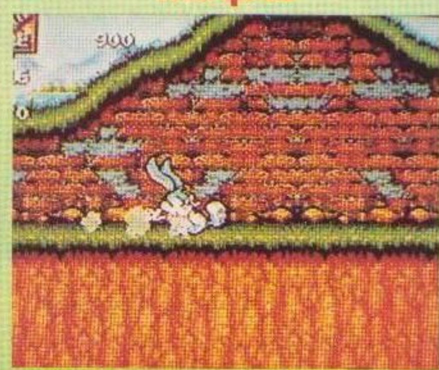


FOTOS: DAUMER DEGIULI



Perninha e seus amigos estavam arrumando a sala, quando encontraram o mapa de um tesouro que está escondido numa ilha perdida. Valentino, muito esperto, rouba o mapa e junto com Dr.

Ataques



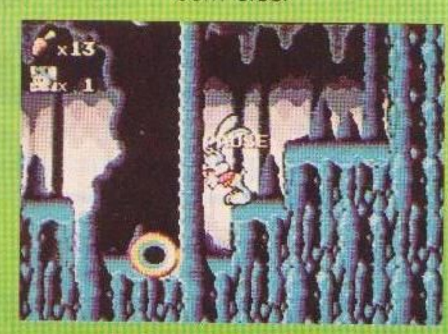
Rasteira

Quando Perninha estiver correndo, aperte botão B.



Pulo

Saltando sobre os inimigos, o coelho tem a manha de acabar com eles.



Fase de Bônus

O símbolo do arco-íris de Tiny Toon representa a entrada para uma fase de bônus. Aqui Perninha pode acumular cenouras, vidas e itens especiais.

Vida

A cada 10 mil pontos, Perninha ganha uma vida.



99 Vidas

Na primeira fase do Litoral, pegue a vida que está escondida embaixo da cachoeira de lama e termine a fase. Entre quantas vezes quiser nesta fase e Perninha poderá acumular 99 vidas.

Litoral



Sino

Passando pelas plataformas de cima, Perninha encontra o item do sino, que além de recarregar toda sua energia ainda lhe dá mais um coração. O coelho pode acumular até cinco corações.



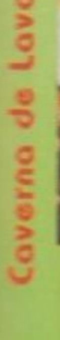
Final da fase

Este boneco simboliza o final da fase. Achando dois numa mesma fase, você consegue abrir dois caminhos diferentes.



Inimigo

Dizzy Devil é o primeiro dos "amigos" que Perninha terá de libertar. O jeito é acertar Dr. Gene com pulos e saltar nos galhos para escapar de seus ataques e dos de Dizzy. Não ataque enquanto o cientista estiver vermelho.



Caverna de Lava

Navio

Gene hipnotiza a galera para que eles fiquem contra Perninha. Você tem agora de ajudar os amigos de Perninha a se libertarem do feitiço inimigo e ainda ir atrás do tesouro.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Konami
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	7
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	9

Item especial

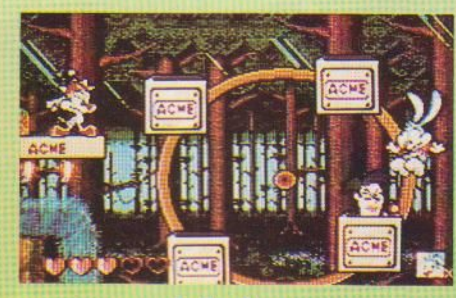
Juntando 50 cenouras Perninha ganha um item especial que acaba com todos os inimigos que estão na tela. É só apertar o botão A. Mas o coelho também pode achar este item "perdido" no meio da fase.

Floresta



Cordas

Pulando nas cordas, Perninha vai apanhando as cenouras que estão ao seu redor. As cordas são a única saída para se livrar dos abismos também.



Inimigo

Agora chegou a vez de enfrentar Frajuto. Pule em cima das caixas que estão na roda, sempre tentando acertar o cientista. Mas cuidado com as bombas que Frajuto joga.

Caverna de Água



Pedra

Passe bem perto da pedra para que Perninha não seja atacado pelos inimigos.



Inimigo

Plucky vai ficar martelando sem parar. Espere, no canto da tela, até que ele pule e dê uma martelada mais forte, para atacar o cientista. Cuidado porque nesta hora enormes estalagtites despencam do alto da tela.

Caverna de Lava



Monstros

Pule com cuidado em cima dos monstros verdes que estão descendo a rampa para não ser atingido pelos sopros de fogo que saem das pedras.





Inimigo

Perninha tem de enfrentar Plucky novamente. Use as plataformas para tentar acertar a cabeça do cientista. Toda vez que Plucky colocar a carinha em um dos canos, mude rapidamente de plataforma para não acabar sendo atingido.





Grudar na parede

Perninha tem a manha de grudar nas paredes. Pule encostando na parede e continue com o direcional acionado para o lado em que ela está. Aperte em seguida o botão C para saltar.



Inimigo

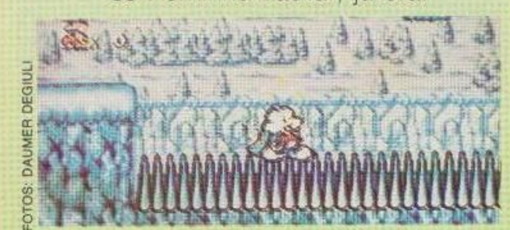
Valentino é o inimigo que Perninha tem de enfrentar no navio, pois o espertinho tentará roubar o tesouro. Valentino aparecerá sempre em cima de uma fonte e jogará um polvo em cima de Perninha. Desvie e acerte-o com saltos. Fique esperto para não cair nos buracos.

FOTOS: DAUMER DEGIULI

Gelo

Espinhos

Fique muito esperto nos espinhos: se Perninha vacilar, já era!



FOTOS: DAUMER DEGIULI

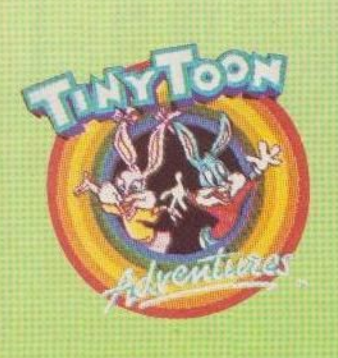
Inimigo

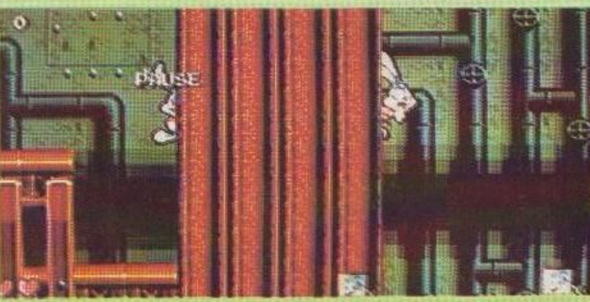
Cuidado para não ser sugado pelo aspirador de Presuntinho. Enquanto foge, Perninha deve subir no bloco de gelo que está bem no meio da tela e tentar acertar mais uma vez o cientista.

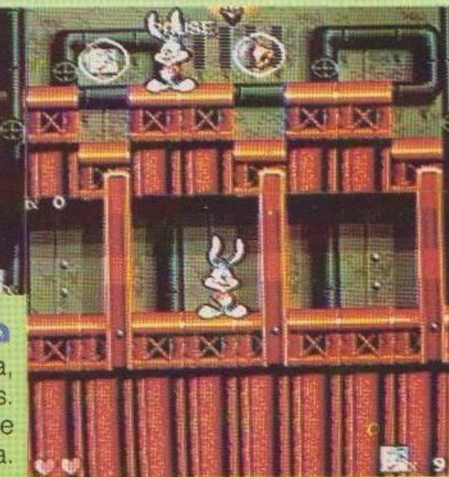




Fábrica

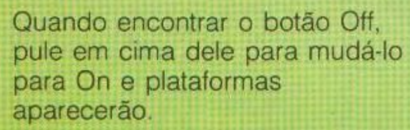






Passagem Secreta

Fique esperto na segunda fase da fábrica, porque aqui está cheio de passagens secretas. Nesta, por exemplo, Perninha pode se rechear de vidas e energia.



OFF

Quando encontrar o botão Off, pule em cima dele para mudá-lo para On e plataformas aparecerão.



Elmyra

Fuja de Elmyra de qualquer jeito. Se ela conseguir agarrar você, Perninha perde uma vida. Não tente correr: a melhor tática é saltar.



Inimigo Final

Agora Valentino ataca no controle de um robô gigante. Fique no canto esquerdo da tela, desviando dos lasers que ele joga. Quando o robô vier para cima de Perninha, pule na parede e de lá em cima de sua cabeça. Agora Valentino mostra sua cara e comanda o braço do robô. Aproveite o braço para acertá-lo. Faça o seguinte: pule em cima do braço e caia imediatamente sobre a cabeça do moleque. Repita a operação até liquidá-lo de vez. Mas lembre-se de pular na parede quando o robô vier para cima de você.











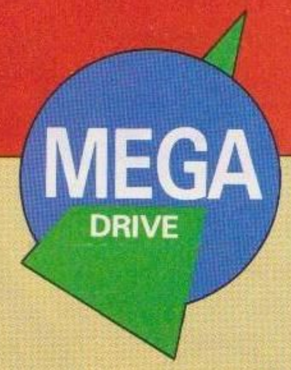


CHAKAN

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	24
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7

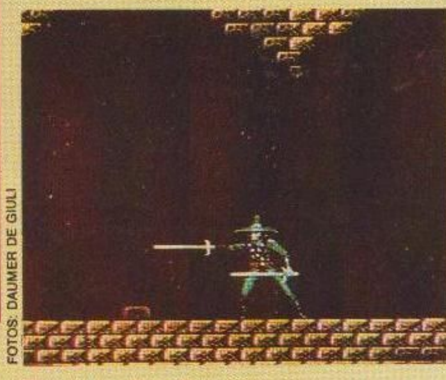
Chakan desafiou a morte para um duelo e venceu. Como prêmio, o guerreiro ganhou a imortalidade. Mas ele está infeliz e deseja voltar a ser um mortal. Para isso, Chakan tem de passar por quatro portais, a água, o ar, a terra e o fogo, com três fases cada um. Mas não é só. Completo o primeiro ciclo, o guerreiro tem ainda de passar novamente por estes quatro portais para atingir seu objetivo e livrar-se da maldição — que ele julgava um prêmio: a imortalidade. Conheça agora os principais lances deste super lançamento da Tec Toy.



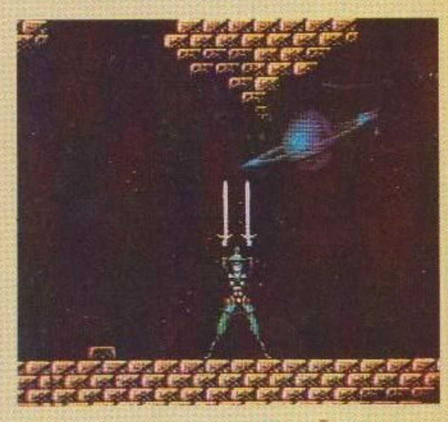


Golpes

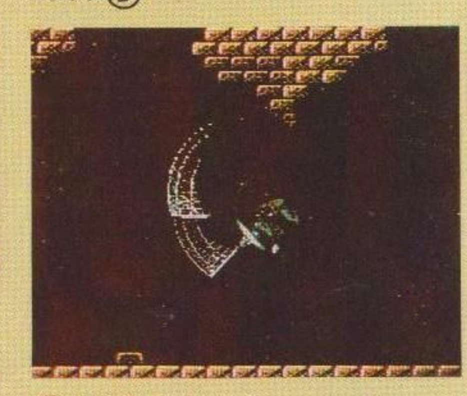
FOTOS: DAUMER DE GIULI



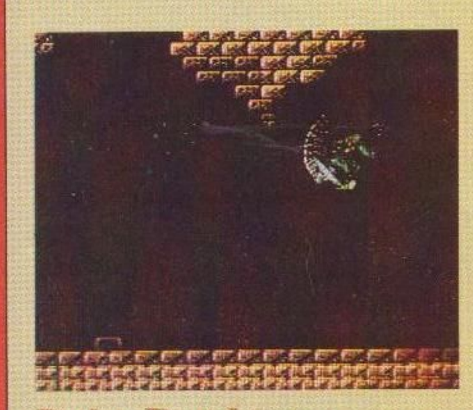
Espadadas
Botão (B)



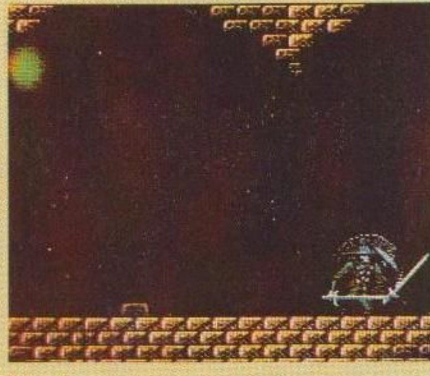
Girar as espadas
Segurando botão (B)



Giratória
Pulo e enquanto estiver no ar botões (B) e (C) juntos



Pulo Duplo
Pulo e no alto botão (C)



Rolar
↙ ou ↘ + (C)

Substâncias


Inverte a ampulheta

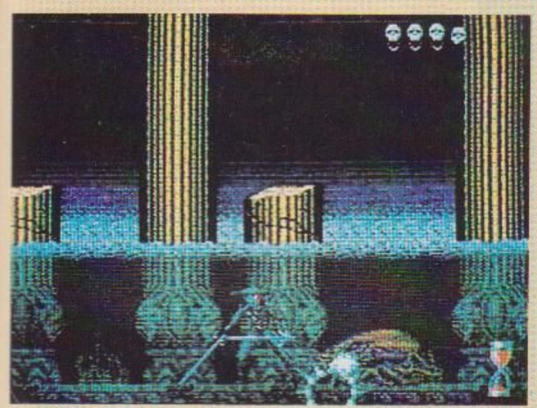

Invisibilidade.


Inimigos mais lentos


Invencibilidade


Recarrega energia

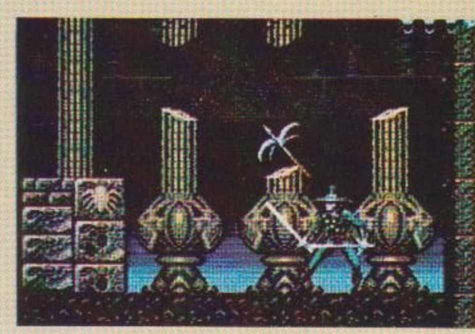

Retorno aos portais

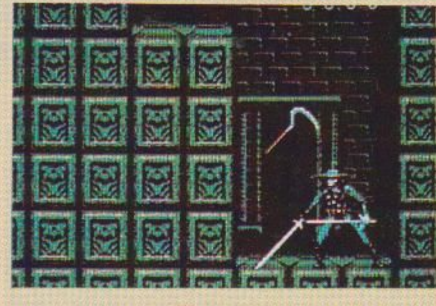


Água

Para detonar com este inimigo, pule, coloque o direcional para baixo e aperte o botão B. Chakan dá o ataque rasteiro.

O gancho é a primeira arma que Chakan deve pegar. Assim que apanhá-la, o guerreiro completa sua primeira missão e já consegue escalar paredes.

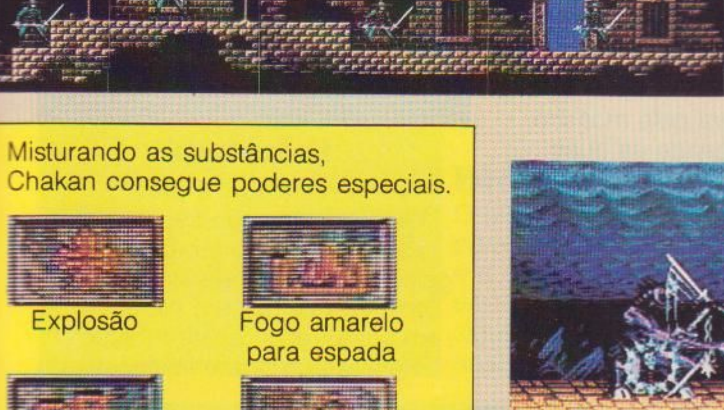




Fogo

Olha a foice aí. Vá sempre para a direita e logo Chakan a encontrará. Usando a foice, Chakan pode driblar as teias de aranha.







Terra

Chakan encontra o machado bem aqui, no meio da fase, e já pode arrebentar portas. O segredo para pegá-lo é dar a volta no sentido anti-horário.

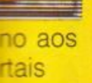
S

ilidade.

ibilidade

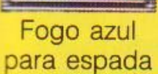
no aos
rtais



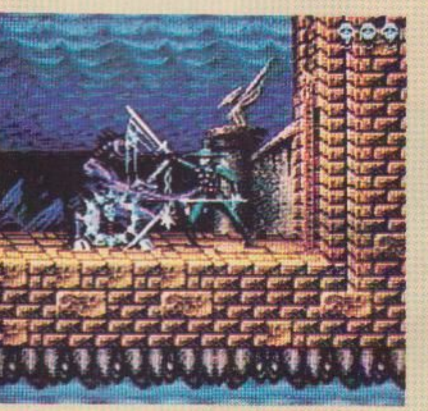


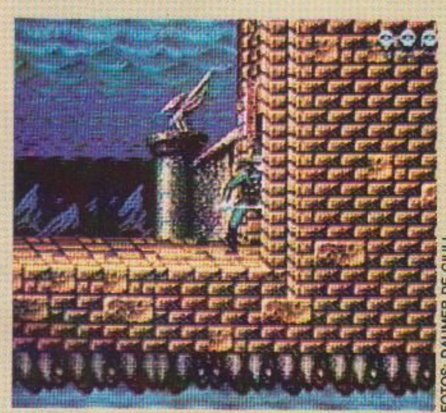
Misturando as substâncias, Chakan consegue poderes especiais.

Explosão	Fogo amarelo para espada
Pulos mais altos	Raio azul para espada
Fogo azul para espada	Raio verde para espada









FOTOS: DAUMER DE GIULI

Ar

Detone espadadas para acabar com o minotauro e selecione a poção para recarregar energia cada vez que as forças do guerreiro estiverem acabando. Assim que você acabar com o minotauro uma porta se abre e Chakan encontra o martelo, muito útil para arrebentar portas.

Taz Mania

Taz, o mais faminto dos demônios da Tasmânia, está metido numa baita confusão e tudo por culpa de sua insaciável gula. Tudo começou quando o pai do monstro contou a lenda de que em algum lugar da Tasmânia existe uma espécie de pássaro marinho. O pássaro seria tão grande que um de seus ovos é capaz de alimentar uma família inteira por um ano. Taz saiu em disparada atrás do ovo e você tem de ajudá-lo a conquistar tão sonhada "guloseima".

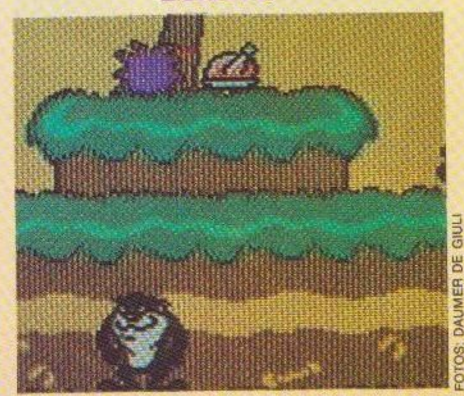
Master System

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 6
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 6
DIVERSÃO: 7

Itens



Recarrega parte da vida



Vida



Invencibilidade temporária



Rouba parte da vida

FOTOS: DAUMER DE GIULI

1.ª fase - Plains



Vida 1

Logo no início da primeira fase, Taz já pode ganhar uma vida. É só pular na mola, driblar a bomba e pegar o "brinde".



Vida 2

Outra vida espera pelo monstro bem aqui. Pegando as duas vidas e se matando logo após pegar a segunda, Taz pode acumular vidas nesta fase. Repita a operação várias vezes.



Inimigo

O inimigo desta fase é o touro. Acabe com ele virando furacão toda vez que ele vier em sua direção. Muito fácil, né?

2.ª fase - Jungle



Água

Cuidado para não afundar na água poluída. O segredo é ficar pulando.



Vida

Na fase 2-2, Taz pode conseguir mais uma vida. Fique esperto para não passar batido.



Inimigo

Enquanto o índio estiver atirando flechas, fique esperando em cima do galho. Assim que ele tiver atirado três flechas, espere ele pular em sua direção e vire furacão Repita a tática até liquidá-lo.

3.ª fase - Cavern



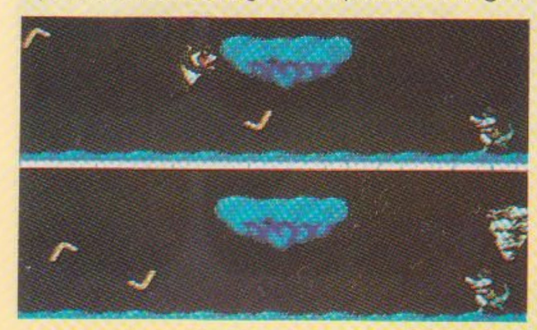
Vida

Quebrando a parede, o monstro ganha mais uma vida.



Bolas de fogo

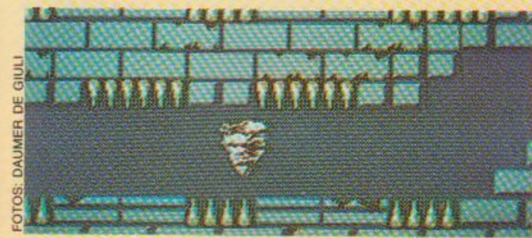
Espere o momento exato para passar pelas bolas de fogo sem perder energia.



Inimigo

Preocupe-se primeiro em driblar os bumerangues que o lagarto atira. Logo depois, ataque-o na forma de furacão.

4.ª fase - Ruins



FOTOS: DAUMER DE GIULI

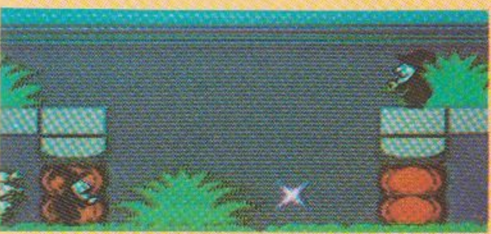
Espinhos

Passar por estes espinhos não é fácil: o segredo é apertar o botão de pulo levemente e logo em seguida virar furacão.



Blocos

O bloco certo para quebrar é o que Taz está em cima. Se quebrar algum outro, o monstro acaba caindo no buraco.



Inimigo

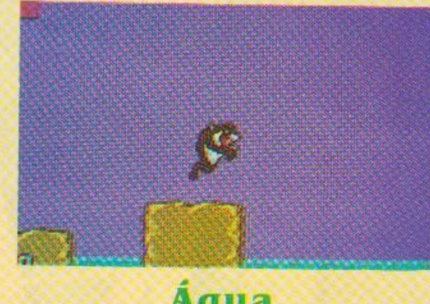
As inimigas desta fase são as duas bruxinhas. Fique atrás da bruxa, como na foto, até que elas soltem a magia. Vire então furacão e passe em cima dela. Vá para o outro canto da tela e repita a operação. Assim que você acabar com a primeira bruxa a segunda vai descer. Use a mesma tática.

5.ª fase - Valley



Pedras

Na versão para Master System é possível destruir as pedras, diferente do que acontece no game para Mega Drive. Aproveite!



Água

Fique esperto porque aqui não dá para cair na água. Se isto acontecer, Taz acaba afogado.

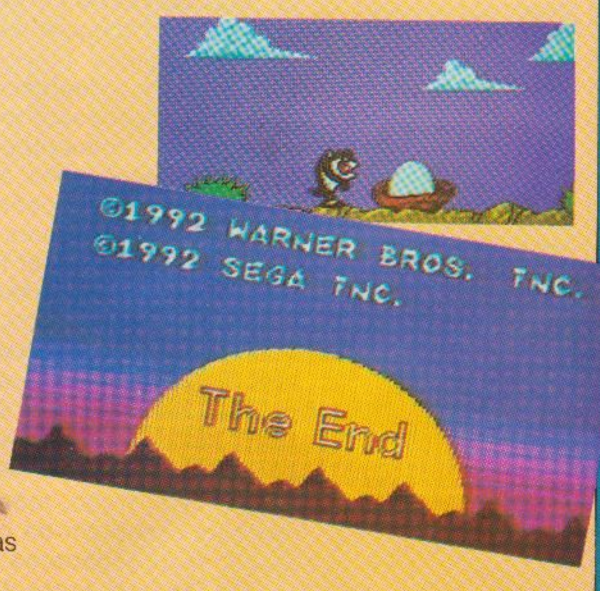
Cuidado

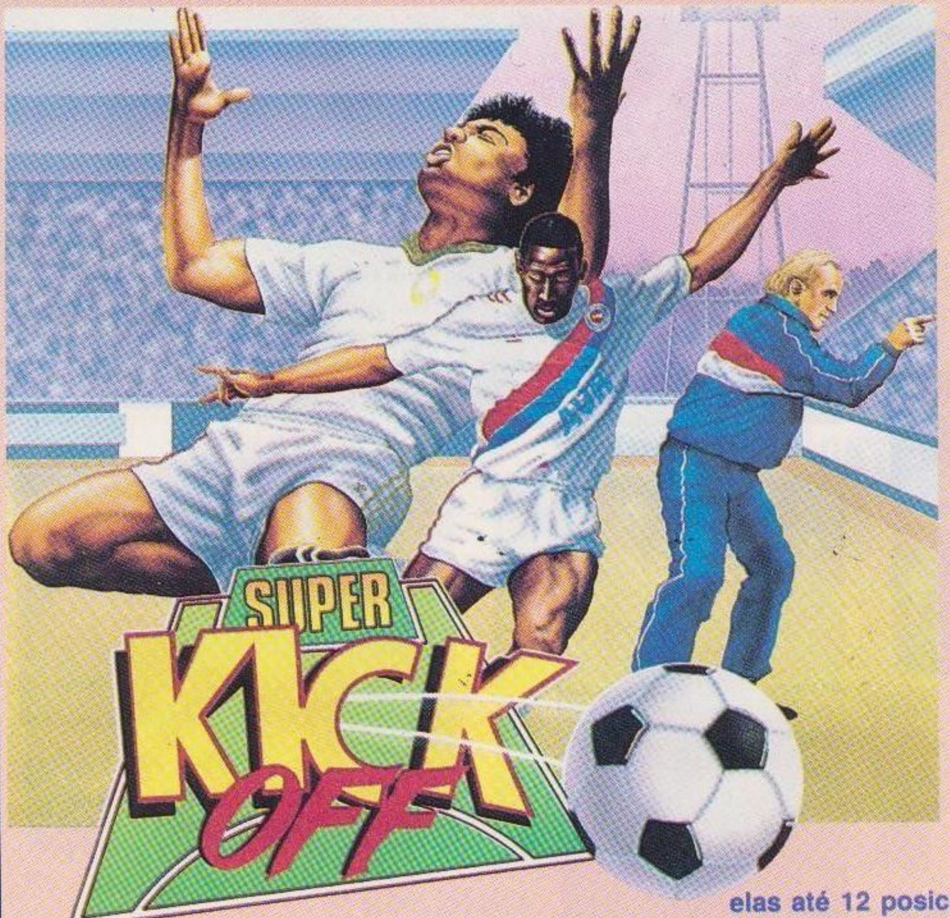
Não quebre o último tijolo. Se isto acontecer, Taz cai na água.



Inimigo

Taz finalmente encontra o pássaro marinho. Acerte-o sempre que possível com furacões, mas somente quando você estiver pulando.





Master SYSTEM



RAIO-X	
TIPO:	Esporte
FABRICANTE:	U.S. Gold/Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	5
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	5
DIVERSÃO:	8

Acaba de chegar, lançado pela Tec Toy, um novo game de futebol. É o Super Kick Off, um game desenvolvido pela softhouse **norte-americana U.S. Gold (a mesma de Barcelona '92, o game oficial das Olimpíadas de 1992). E, só para manter a tradição de boa produtora de jogos, a U.S. Gold não deixou por menos: além dos ótimos gráficos, o novo game é cheio de alternativas, e certamente vai rolar um tempão na sua telinha.**

A primeira sofisticação é que é possível escolher o idioma das mensagens que vão aparecer durante a partida. São oito opções, entre elas o português falado no Brasil. Só aí já vai facilitar bastante, pois expressões como foul **e** corner kick, **por exemplo, agora aparecem como conhecemos bem: falta e escanteio. Mas não é só. Você pode decidir se vai chover ou não, e se vai ter vento forte, fraco, médio ou nenhum. Também dá para escolher os jogadores do seu time e também entre 4 táticas de jogo, combinando com elas até 12 posicionamentos diferentes dos jogadores no campo.**

O game ainda permite a opção de dois jogadores, que podem disputar partidas amistosas ou uma copa do mundo inteira. Os jogadores podem ainda jogar um contra o outro ou os dois juntos contra o computador. Nesse caso, o jogador 2 controla o goleiro. Os times disponíveis aparecem com nomes das cidades do país escolhido na opção de língua, e os nomes dos jogadores são fictícios.

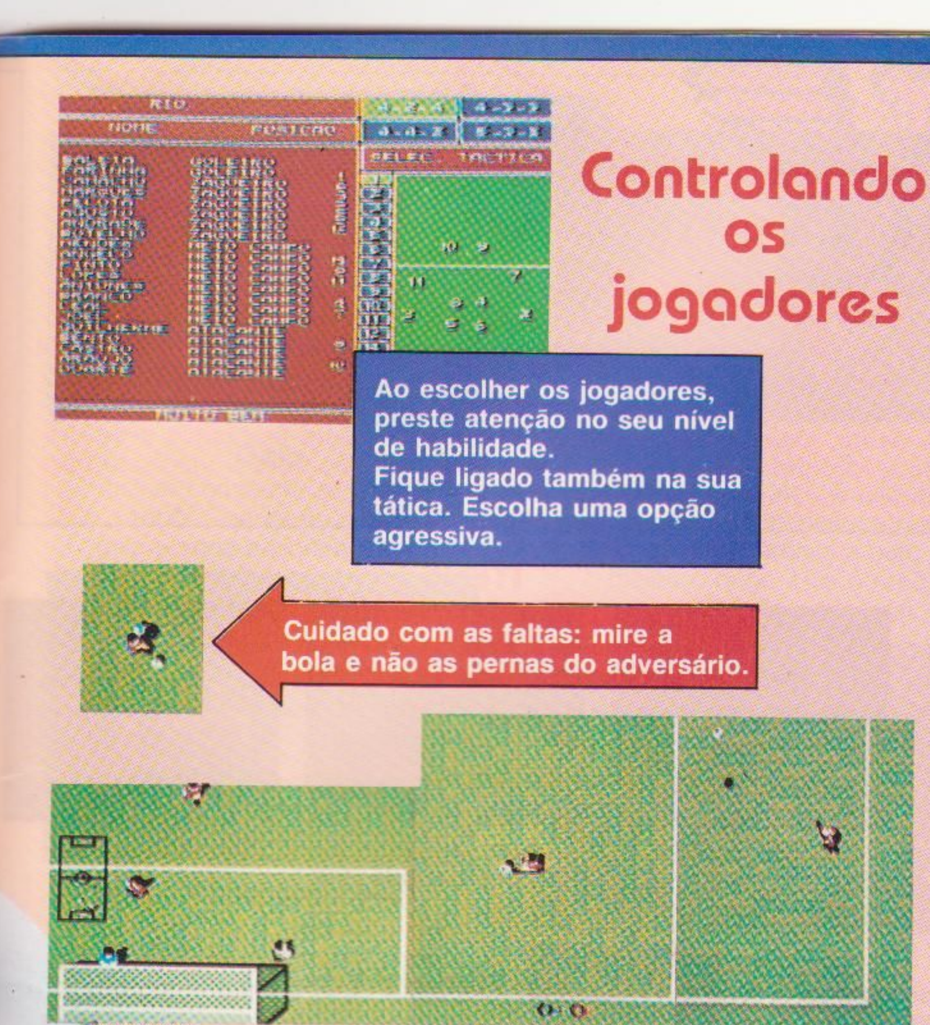
Aprenda a jogar

Outra novidade é o controle dos jogadores, que utiliza um sistema chamado instintivo. Assim, o Master System muda automaticamente o jogador que você controla para o que está mais próximo da bola. Confira então as principais jogadas.

Chute - Use o botão 1. A bola sempre é chutada na direção para onde o jogador está virado.

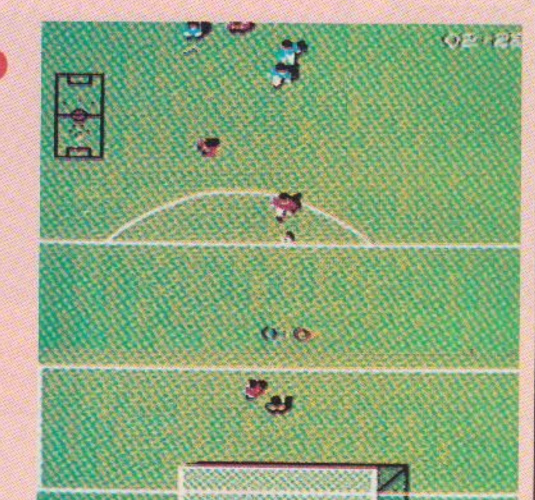
Passe - Aperte o botão 1 antes de o jogador encostar na bola e mantenha-o pressionado. Quando a bola estiver

Controlando os jogadores



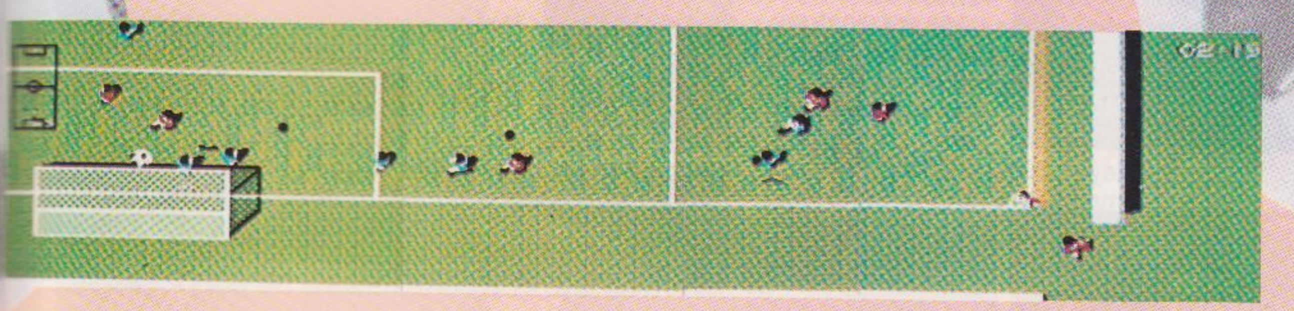
Ao escolher os jogadores, preste atenção no seu nível de habilidade.
Fique ligado também na sua tática. Escolha uma opção agressiva.

Cuidado com as faltas: mire a bola e não as pernas do adversário.

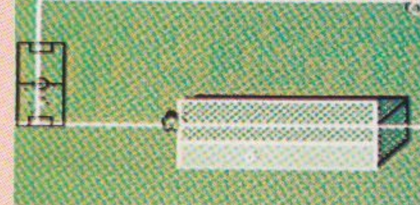


Um chute reto dificilmente dá resultado. Use efeito.

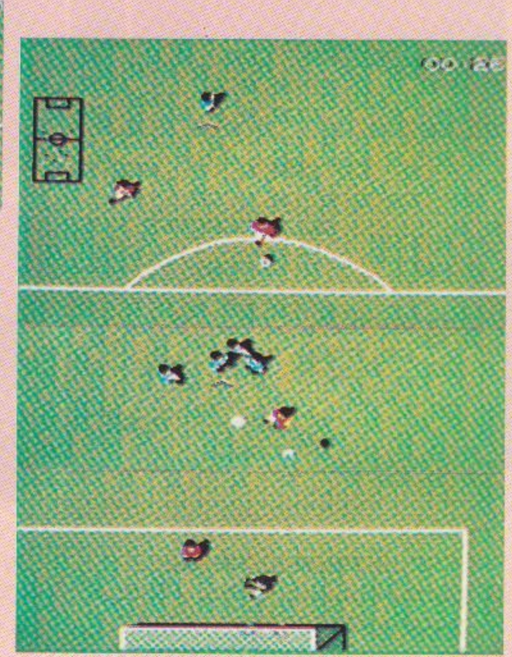
Uma jogada mortal: fuja pelas pontas e entre na área em diagonal. Chute com efeito.



Nos escanteios, o segredo é bater fechado, no primeiro ou segundo pau. Fique atento para marcar o gol.



dominada, escolha a direção do passe com o direcional e solte o botão 1
Finta - Botão 2
Roubada de bola - É só dar um "carrinho" na direção do adversário que está com a bola (botão 1). Cuidado com as faltas: acerte a bola e não as pernas do jogador.
Efeito - Um grande recurso. Entre no menu de opções e coloque **sim** na opção **After Touch** Agora você controla a direção da bola depois do chute com o botão direcional.



As jogadas pelas pontas sempre dão bom resultado. Mas, ao entrar na área pelo meio, seja rápido nas fintas. Você fica na cara do gol. Aí, é com você.

BUCKY O'HARE

NINTENDO

Todos os amigos de Bucky O'Hare foram raptados pelo maldoso Toad Menace. Agora o coelho tem de salvar a galera. Mas cada um de seus amigos foi parar em um planeta diferente: Blinky está no planeta Verde, Deadeye está no planeta Vermelho, Jenny foi para o planeta Azul e Willy está no planeta Amarelo. Ajude o coelho Bucky a sair desta, viajando por todos estes planetas nesta fantástica aventura para o Nintendo de 8 bits! Em cada fase, você confere o password para começar jogando direto nela.

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Konami
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 1

DIFICULDADE	8
GRÁFICOS	8
MÚSICA/EFEITOS	8
DIVERSÃO	9

ESTRATÉGIA

ITENS



(P) Power - aumenta a força de cada personagem



(L) Life - aumenta a vida dos personagens



1 UP - vida

PLANETAS



Logo no início do game, você pode escolher a ordem em que vai entrar nos planetas para salvar Blinky, Deadeye, Jenny e Willy.

Planeta Verde

Boss 1

Neste planeta, a grande dificuldade é o primeiro inimigo. Fique sempre perto dele quando ele for atirar a pedra. Assim, você não é atingido. Agora é hora de ser rápido: pule-o e atire em suas costas. Você acaba de salvar o robô Blinky. Ele tem a manha de voar, destruir muros de gelo e pedras.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

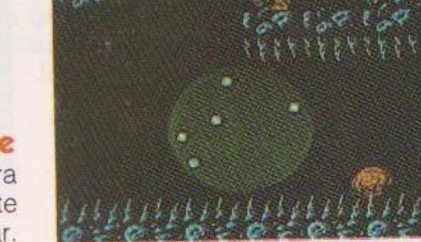
Lava

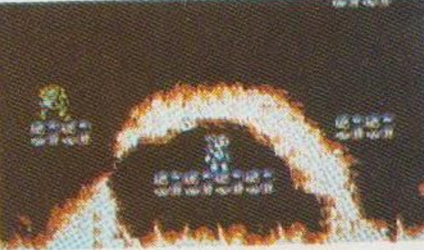
Fique esperto para a lava não te pegar: o segredo é habilidade e rapidez.

Planeta Vermelho M7J83

Roda verde

Espere para pular sobre a pedra somente depois que a roda verde voltar.

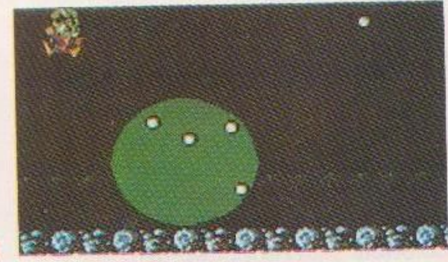




Rajada de fogo

Nesta parte do game é melhor você estar com Blinky, porque ele é menor e pode ficar em pé sem ser atingido.

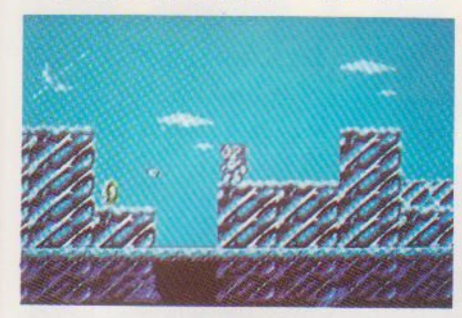




Boss 2

Atire bem no meio desta bola esquisita para acertar o piloto. Cuidado com os tiros que a nave solta pelo braço. Toda vez que a nave se transformar em bola use o superpulo do coelho duas vezes para escapar. Você acaba de salvar Deadeye, que tem a manha de atirar em três direções e escalar paredes.

Planeta Azul - MNK2J



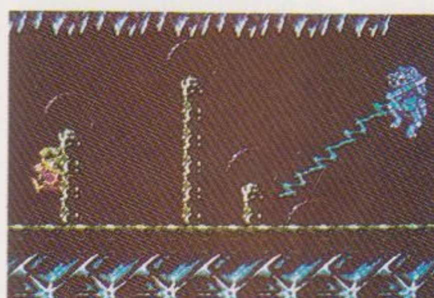
Gelo

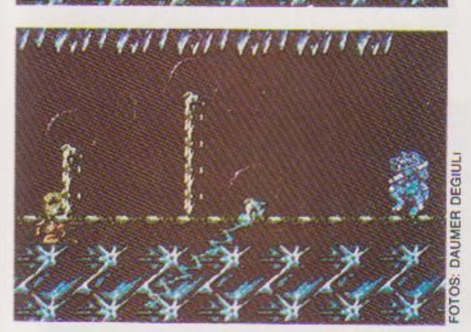
O melhor companheiro nesta fase é o robô. Quebre os blocos de gelo e você encontrará itens.



Plataforma

Aqui, o melhor é você se manter no meio da plataforma para escapar dos ataques da nave.





FOTOS: DAUMER DEGIULI

Boss 3

Este jacaré vai atacar. Destribua tiros e seja esperto para pular os mísseis que ele detona. Quando a água já estiver quase totalmente cobrindo o coelho é hora de pular para não ser congelado. Cuidado porque a plataforma de gelo aumenta cada vez mais e o coelho acaba ficando muito perto dos espinhos. Desta vez você salva Jenny, a gata. Ela tem o poder de atirar esferas de energia.

Planeta Amarelo - 6PX2J

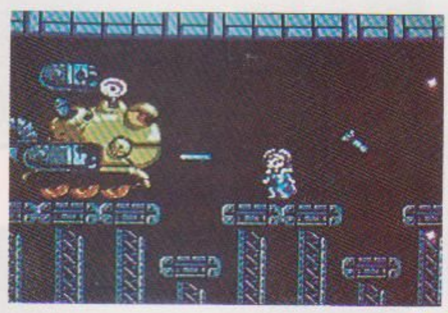


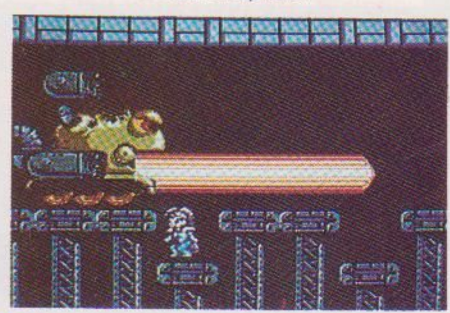
Asteróides

Esta fase não é fácil. Equilibre-se sempre nos asteróides marrons e pegue uma caroninha com o meteoro bege. Use o robô, porque só ele pode voar.

Carrinho

Quando chegar nestes trilhos é bom você já ficar acionando o vôo para mudar de carrinho. Fique ligado porque tudo anda muito rápido.



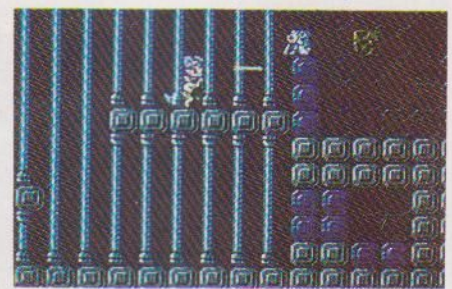


Boss 4

Para enfrentar o inimigo fique no local da foto e atire sempre no canhão de baixo e no de cima. Assim que você destruir sua antena, corra para um dos vãos porque o robô vai atropelar quem estiver pela frente e soltar um imenso raio. Destrua-o de vez atacando seu olho com a esfera de Jenny. Desta vez você salva Willy Fight, que solta poderosos tiros.

Nave-Mãe — Parte 1 — M!M!4

Todos os amigos que Bucky havia salvo foram novamente raptados, menos o robô. Só que agora as coisas são piores. Toad Menace hipnotiza-os, colocando-os contra você.



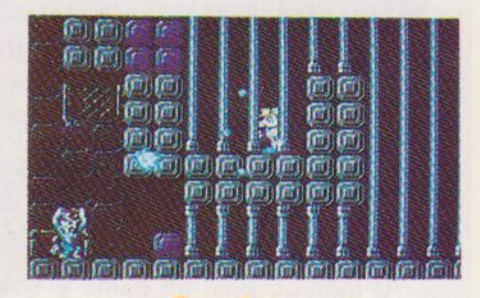
Jenny

A primeira amiga que você vai tentar livrar é Jenny. Fique em cima dos blocos azuis e atire toda vez que a gata subir.



Willy Fight

Deixe dois blocos azuis e fique atirando do alto deles. Abaixe para escapar dos tiros do inimigo. Este é o jeito mais seguro de salvar o garoto.



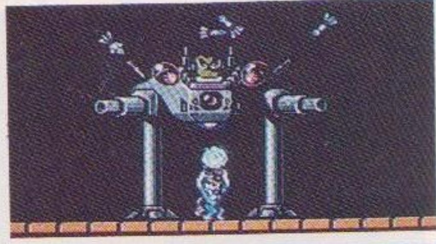
Deadeye

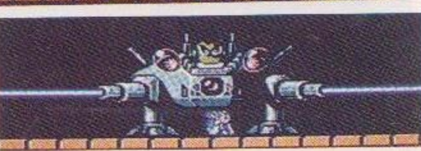
Use Jenny para livrar Deadeye da hipnose. Deixe somente um bloco azul para lhe proteger e pule toda vez que o inimigo atirar. Dispare sempre e quando o inimigo estiver em cima, use a esfera.

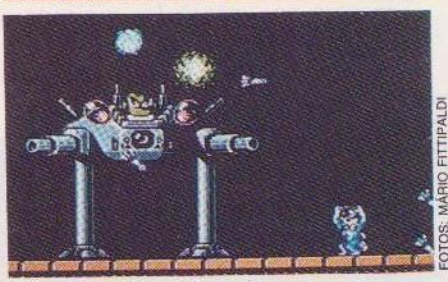
BUCKY O'HARE

Nave-Mãe — Parte 2
M!M6M

Chegou a hora dos cinco amigos destruírem a nave-mãe pilotada por Toad.





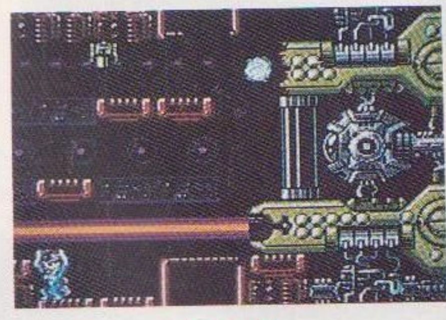


FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

Boss!

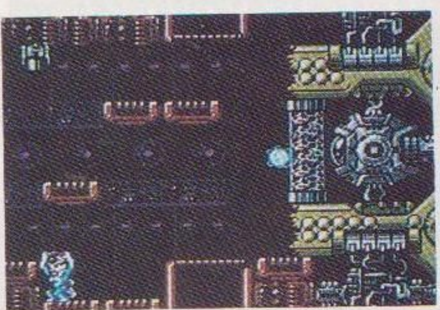
Você enfrenta agora o primeiro inimigo da nave. Destrua-o ficando no centro da tela e ataque sempre com a esfera. Toda vez que o sapo mecânico abaixar, troque Jenny pelo robô e abaixe-se. Agora, ataque o sapo que está dentro do sapo-robô. Para isso use Jenny mais uma vez e continue atacando com a esfera.

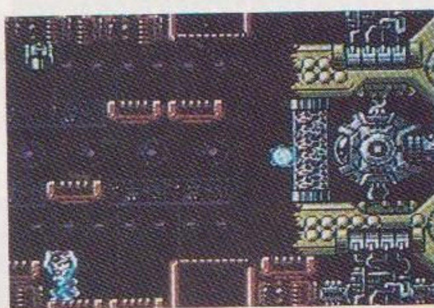
Nave-Mãe — Parte 3
6!M2X



Boss!

Fique neste local, atirando sempre com Jenny no canhão de baixo. Assim que destruí-lo, use a esfera para acertar o canhão de cima. Destrua agora este raio roxo e logo em seguida acabe com a parede que protege o interior do monstro. Atire no seu interior para acabar de vez com o adversário.

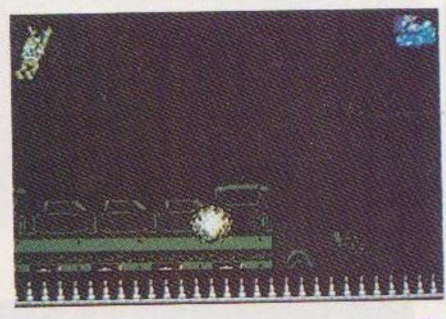


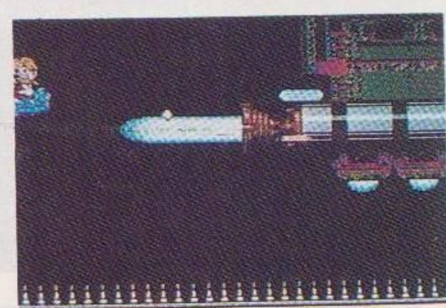


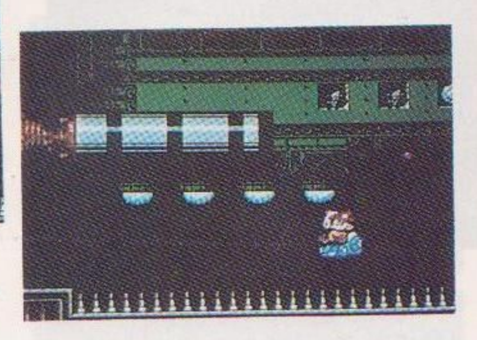
Nave-Mãe — Parte 4 — MRM6X

Boss 1

Lute com Willy Fight contra o primeiro inimigo e atire sempre nos seus braços. Assim que acabar com os braços, concentre-se na cabeça do monstro, que vai ficar girando em toda tela.

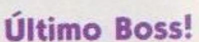






Boss 2

Este é o adversário mais difícil do game. Fique no canto direito no alto da tela e quando 11 sapos pularem fora da nave é hora de atacar os canhões com Blinky . Use Willy Fight e ataque o jato propulsor da nave, sempre tomando cuidado com os lasers. Troque agora para Deadeye e ataque os canhões que restaram.

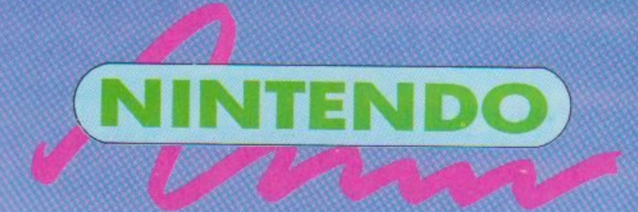


Último Boss!

O inimigo final do game é Toad Menace e para destruí-lo use Willy Fight. Acerte-o seguidas vezes, tomando sempre cuidado com o magma que está todo o tempo atrás de vocês. Caso você encoste nele, babau! Fique esperto também com os tiros de Toad que se espalham em diversas direções. Aleluia, acabou! Mas não é apenas com uma vitória que você vai vencer o inimigo. Toad promete voltar.



F-117A STEALTH FIGHTER™



F-117A Stealth Fighter é um simulador de batalha aérea. Você pilota sozinho ou em dupla um moderno F-117A, o caça da Força Aérea dos Estados Unidos que é quase invisível aos radares inimigos. O chamado Stealth Fighter — caça oculto — é um avião moderno, rápido e por isso mesmo foi bastante usado em missões na Guerra do Golfo, contra alvos militares de Saddam Husseim. Agora, você pode repetir o feito dos pilotos norte-americanos, em missões por todo o mundo, inclusive no Golfo Pérsico.

O game permite que se jogue de três maneiras diferentes: um jogador, que pilota o avião e dispara mísseis e a metralhadora (Vulcan Cannon), dois jogadores que cooperam entre si (modo Team), em que o jogador 1 dirige o caça até os alvos e o jogador 2 dispara as armas; ainda está à disposição o modo competition: cada jogador participa da mesma missão alternadamente, vencendo aquele que cumprir melhor seu objetivo.

São 6 missões para cumprir: Na Libia (norte da áfrica), você deve atingir alvos em represália ao Colonel Mu'ammar al-Qadhaffi; no Oriente Médio, você deve ajudar a defesa de Israel a repelir um ataque árabe. A terceira missão é no Golfo, contra as forças de Saddam; você ainda enfrenta missões em Cuba, Corea e em North Cape, contra perigosos e muito bem armados generais dissidentes da extinta União Soviética. E aí, uma surpresa: o game apresenta mais missões, essas secretas.

Embora tenha parecido muito interessante, o game não é tão legal assim de jogar. A animação é bastante lenta, e os alvos são difíceis de serem atingidos. Alvos em terra são mais fáceis de serem acertados com mísseis: espere a mira automática selecionar o alvo e dispare. Para encontrar o alvo sem gastar muito combustível, você pode usar o piloto automático. Boa sorte!

PILOTANDO O AVIÃO

Para levar seu F-117A com segurança ao alvo, estes são os controles:

↓ - subir ↑ - descer

← → - direciona o caça. Para "rolar", mantenha estes botões pressionados.

Ⓐ - Metralhadora 20mm

Ⓑ - Míssil. Espere o alvo ser localizado pelo radar para disparar.

Start - Dispara os despistadores de mísseis inimigos

Select - Mapa

Select + ↑ ou ↓ - aumenta ou diminui a velocidade

Select + Ⓐ Mostra as armas e os danos de seu avião

Select + Ⓑ - Alterna mapa e radar no painel do caça

RAIO-X

TIPO: Combate Aéreo
FABRICANTE: Micro Prose
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 6
JOGADORES: 2

DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 5
MÚSICA/EFEITOS: 5
DIVERSÃO: 5



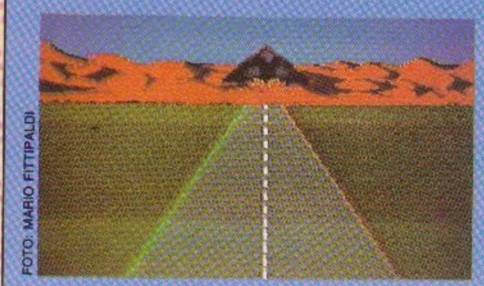
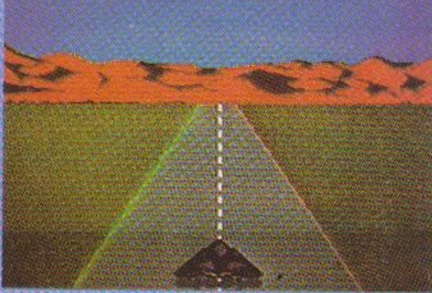


FOTO: MARIO FITTIPALDI

Apertando Start seu caça decola. Tudo acontece automaticamente. Você só vai controlar seu avião quando ele atingir a altitude correta.



Fique ligado no radar. É possível localizar inimigos e até os mísseis que ele atira, tornando a tarefa de perseguição a inimigos ou fuga muito mais fácil. Para despistar mísseis inimigos, aperte Start: você aciona uma armadilha que atrai o míssil, deixando seu avião intacto.



Ao contrário, para pousar você terá um pouco de trabalho. Primeiro localize a base. Aí, é só posicionar o avião bem no meio da pista e descer com cuidado. Capriche!



Outro importante meio de localização é o mapa. Para acioná-lo, basta apertar Select.



Localizado o alvo, capriche na pontaria. Se o radar localizar o alvo e as setas aparecerem na tela, dispare o míssil. Se não, o jeito é alinhar o alvo bem na frente do avião e disparar a metralhadora!

GAME GEAR

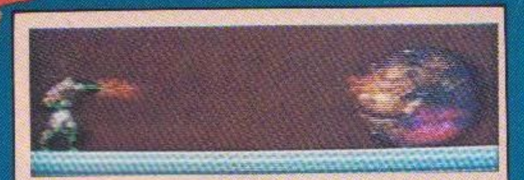


Black Ninja acaba de tomar o controle de Neo-City e aprisionar o grupo Elemental Ninja. Joe Musashi agora tem de salvá-los. Mas fique esperto porque há uma ordem certa para resgatar o grupo. É mais ou menos como nos games de Mega Man. Você depende dos novos ninjas para conseguir passar as fases seguintes. Veja agora como detonar com os inimigos.



RAIO-X

TIPO: Luta
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1





Canyon - Ninja Azul

Use o Ninja Verde e atire shurikens toda vez que o tatu virar de frente. Pule ou passe por baixo quando ele se transformar em bola. Fique esperto ainda e desvie dos espinhos que o monstro atira pelo dorso. Ninja Azul acaba de ganhar a liberdade. Ele tem uma arma tipo gancho, que permite que ele use as roldanas que estão presas à parede para se movimentar.

Castle - Ninja Rosa





FOTOS: DAUMER DE GIULI

Detonar com a centopéia requer concentração. Chegue bem perto da monstra e acerte espadadas. Vire para o outro lado e ataque a inimiga mais uma vez. Quando aparecer a bola, abaixe. Repita a operação até vencer a centopéia. Joe acaba de salvar o Ninja Rosa. Ele pode grudar no teto e atirar bombas (↑ e botão de pulo).





Factory - Ninja Verde

Fique sempre abaixado perto do robô e salte quando algum pedaço ameaçá-lo. Sempre que possível acerte ainda a cabeça do monstro. Quando o inimigo se reconstituir, salte e seu tiro passa batido. Ninja Verde acaba de se livrar de Black Ninja. Ele pode dar saltos mais altos e atirar shurikens (botão de pulo e, quando estiver no alto, botão de pulo novamente).





Building - Ninja Amarelo

A aranha mecânica vai ficar presa no teto durante todo o tempo. Acerte-a com shurikens e salte toda vez que a monstra soltar rajadas de fogo ou bolas de gás verde. O segredo também é manter distância. O Ninja Amarelo, que pode andar sobre as águas e tem um shoriuken bumerangue, está a salvo.

Poderes Especiais

Os ninjas têm poderes especiais que podem ajudar bastante em algumas situações. Conheça-os.



Ninja Verde

Tem a manha de destruir paredes já rachadas.



Ninja Azul

Vira furacão e voa por alguns instantes.



Ninja Vermelho

Consegue se teletransportar para o início da fase.



Ninja Amarelo

Invencibilidade temporária.



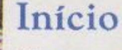
Ninja Rosa

Paralisa os inimigos.

BART VS. THE JUGGERNAUTS

GAME BOY

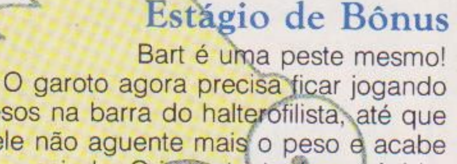
PICK EVENTS

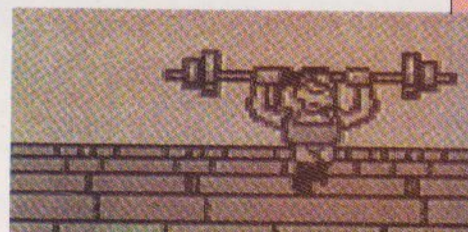


Início

O apresentador, como num programa de TV real, deixa Bart escolher em que modalidades deseja competir.

Bart Simpson está de volta em mais uma atração. Ou será competição? Isso mesmo, desta vez o garotinho está participando de um programa de TV do tipo Olimpíadas do Faustão. E cabe a você ajudá-lo a receber o prêmio máximo em grana. Ao todo são oito as modalidades desta olimpíada maluca em que Bart tem de derrotar os terríveis Juggernauts.





Estágio de Bônus

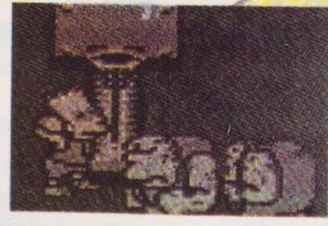
Bart é uma peste mesmo! O garoto agora precisa ficar jogando pesos na barra do halterofilista, até que ele não aguente mais o peso e acabe caindo. O importante é ser rápido.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Acclaim
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	8
JOGADORES:	1

Dr. Marvin Monroe's Hop, Skip and Fry



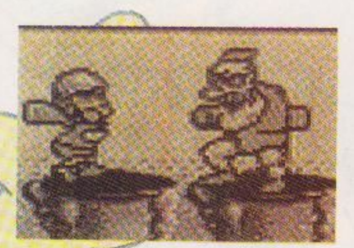


Bart deve agora pular para escapar das lajotas eletrificadas e ao mesmo tempo acertar as bolas dentro do aro, tipo cesta de basquete. Mas muito cuidado para não acabar frito.

Skate Board Bach Ad Crash

Nesta fase, Bart tem de saltar da rampa com o skate e ir logo chutando o adversário. Seu objetivo é fazê-lo cair da plataforma. Sacou?!





Nuclear Plant

Você lembra da brincadeira do cotonete? Aqui é mais ou menos parecido. Bart tem de lutar contra o adversário Juggernaut, só que no topo de um reator. Se ele cair, babau.

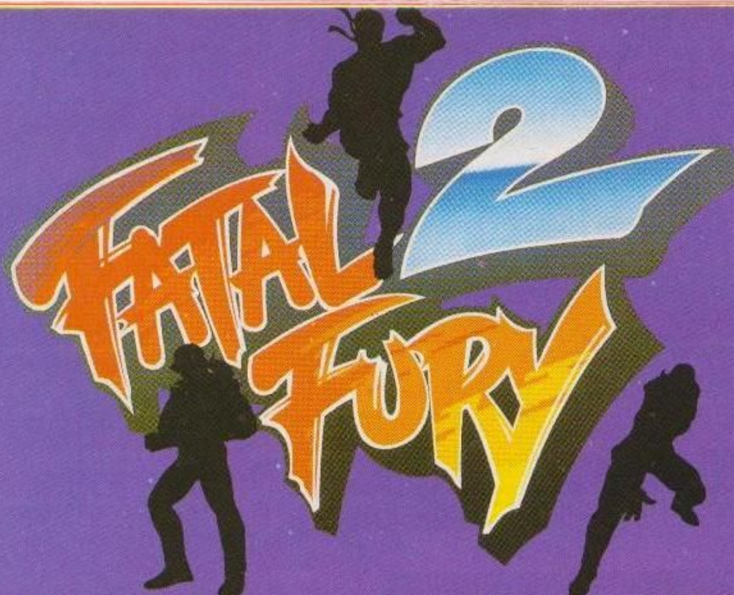
KO'S

Moe's Tavern

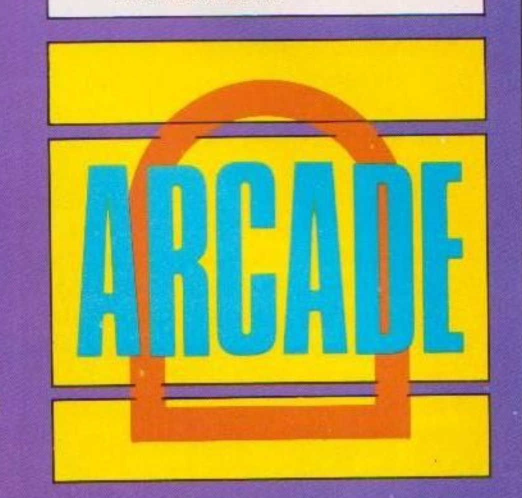
Bart está numa fria. Ele precisa puxar a gatona da foto para fora do palco na Taverna do Moe. Será que ele consegue?







RAIO-X	
TIPO:	Luta
FABRICANTE:	SNK
MEMÓRIA:	Não fornecida
FASES:	2
JOGADORES:	2



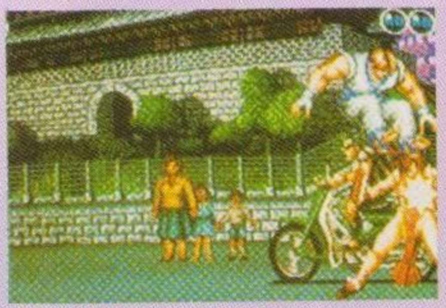
Na edição anterior de VIDEOGAME, você ficou conhecendo os melhores golpes de Andy, Terry, Joe e Big Bear. Agora chegou a hora de acompanhar as técnicas que Kim Kap Hwan, Mai Shiranui, Chin Shin Zan e Jubei Yamada desenvolveram para enfrentar o terrível W. Krauser. Fique esperto para detonar com os inimigos.

Kim Kap Hwan



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Gilete
↓↑+Ⓓ ou Ⓑ

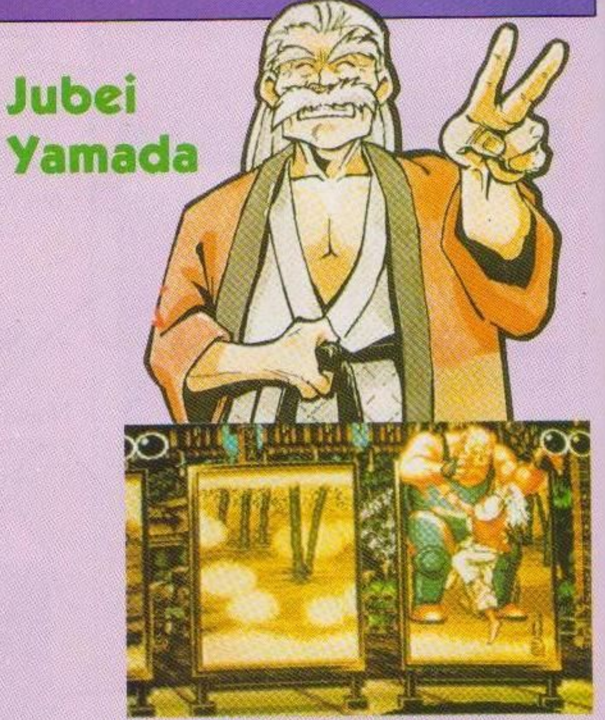


Voadora com chutes
Pular, ↘+Ⓑ ou ①



Giratória com chute
→↓←+Ⓑ ou Ⓓ

Jubei Yamada



Levantar e jogar o inimigo
Quando estiver perto do inimigo, ↓↑+Ⓐ ou Ⓒ



Rodada mortal
Quando os dois lutadores estiverem no ar, ↓+Ⓓ

Mai Shiranui



Atirar leques
←↓→ + Ⓐ ou Ⓒ



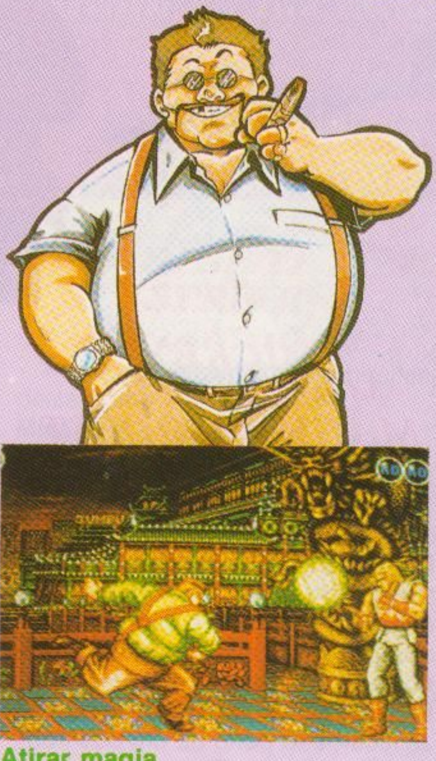
Leque de fogo
→↓← + Ⓐ ou Ⓒ

Salto com cotovelada
←↓→ + Ⓑ ou Ⓓ



Jogada especial
Encostar no inimigo + Ⓒ

Chin Shin Zan



Atirar magia
←↓→ + Ⓐ ou Ⓒ



Pulo com barrigada
↓↑ + Ⓐ ou Ⓒ



Ataque bola
←→ + Ⓓ ou Ⓑ

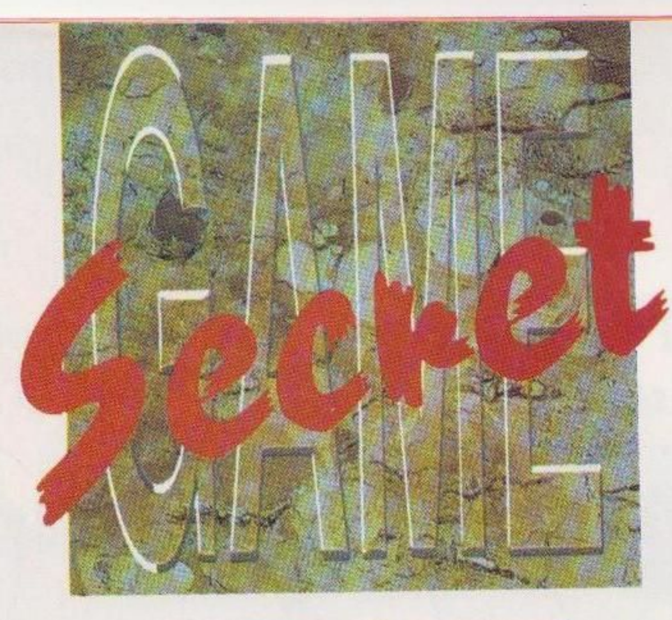
FOTOS: DAUMER DE GIULI

SACA SÓ!



Neste game um personagem pode lutar contra ele mesmo. só escolhê-lo duas vezes. Demais!

go,



MICKEY MOUSE - THE MAGICAL QUEST
(Super Nintendo)

No estágio 1-2, há uma porta secreta que levará Mickey a uma loja. Para alcançá-la, desça em cima do terceiro tomate gigante. Chegando lá embaixo, o tomate subirá uma pequena colina junto da água. Continue em cima dele. No ponto mais alto da subida, pule no bloquinho cinza localizado perto de um dos troncos das árvores. Fique ligado, pois se você errar o pulo, já era! Em seguida, pule em direção à copa das árvores. Você encontrará uma plataforma invisível que o levará para a porta secreta. No estágio 3-3, caia no segundo buraco mais fundo. Lá você encontrará um coração maior, que além de restabelecer toda a sua energia, ainda vai aumentá-la em um ponto.



FOTOS: ARQUIVO

RAD RACER
(Nintedo)

Para conseguir **continues**, é só apertar **A** e **Start** simultaneamente, assim que aparecer a mensagem **Game Over**.



SPLATTER-HOUSE 2
(Mega Drive)

Anote os **passwords** deste game:

2a. fase - EDK NAI ZOL LDL
3a. fase - IDO GEM IAL LDL
4a. fase - ADE XDE ZOL OME
5a. fase - EFH VEI RAG ORD
6a. fase - ADE NAI WRA LKA
7a. fase - EFH VEI IAL LDL
8a. fase - EDK VEI IAL LDL

SHINOBI 2
(Game Gear)

Anote os códigos abaixo. Você pode escolher ninjas — cada um deles possui um poder diferente — e ir direto ao último estágio!

D09F9 - Ninjas amarelo, rosa, verde e azul.

11817 - Todos os ninjas e ainda o cristal amarelo.

B9B12 - Todos os ninjas e os cristais amarelo e rosa.

DDE91 - Todos os ninjas e os cristais amarelo, rosa e azul.

1FEDF - Todos os itens, pronto para a última fase!

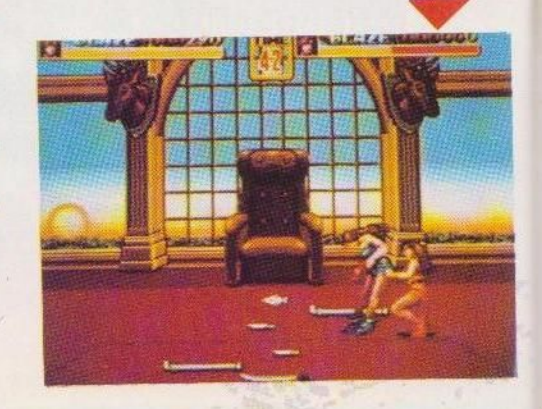
WONDER DOG
(Sega CD)

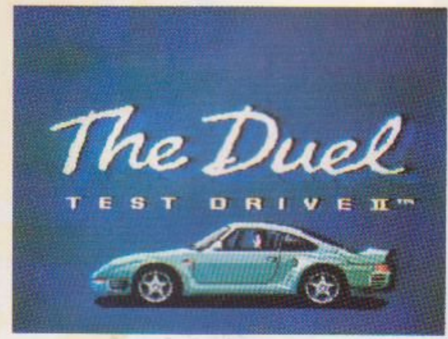
Aí vão todos os **passwords** deste game:

1a. fase - MYSTIC
2a. fase - ANKLES
3a. fase - LED ZEP
4a. fase - REEVES
5a. fase - PIXIES
6a. fase - WOOPIE

STREETS OF RAGE 2
(Mega Drive)

Você pode conseguir uma tela de opções secreta. Para isso, é necessário ter 2 controles. Com o controle 2 conectado, pressione **Start** neste controle quando aparecer a tela de apresentação. Agora você pode escolher o número de vidas e outras opções. Gostou? Calma, tem mais! Com o direcional, percorra as opções de cima para baixo, aperte e segure os botões **A** e **B** e, sem soltá-los, aperte **Start** e... bingo! uma nova tela de opções aparecerá. Agora, você pode aumentar o número de vidas, escolher qualquer estágio e ainda escolher entre dois novos níveis de dificuldade: **very easy** (muito fácil) e **mania** (super difícil). Acabar o game agora é manha!







TEST DRIVE II - THE DUEL
(Super Nintendo)

Durante uma corrida, você pode configurar todo o seu carro, alterando itens como centro de gravidade, câmbio automático, coeficiente de penetração aerodinâmica, altura de suspensão e muito mais. Basta encaixar o controle 2 no console e, durante a partida, apertar os botões **L** e **R** juntos. Você acessa a tela de configuração. Aí, é só preparar a sua máquina e detonar!



MARIO FITTIPALDI

RIVAL TURF
(Super Nintendo)

Para mudar o nome dos personagens do game, você deve conseguir uma pontuação alta — que permita colocar o seu nome em primeiro na lista de **scores**. Em vez de digitar seu nome, digite **CHRCONF** (de **CHaRacter CONFiguration**, ou configuração de personagens, em inglês). Assim, aparecerá uma tela para reconfiguração de nomes. Escolha os novos nomes, aperte **Start** e bom jogo!

FLINTSTONES: BEDLAM IN BEDROCK
(Nintendo)

Na terceira fase, há uma vida escondida dentro da boca do dinossauro. Para pegá-la, é só bater na boca, entrar e quebrar o barril. Fique ligado, pois o monstro fecha a boca e você pode ser engolido.

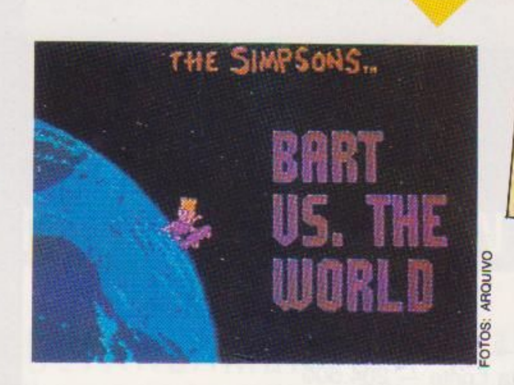
Carlos José O. da Silva
São Paulo, SP



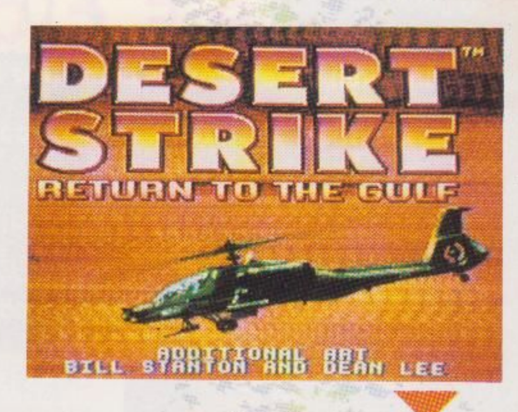
BART VS. THE WORLD
(Nintendo)

Na segunda fase, nas cavernas geladas, vá até o primeiro abismo. Vai aparecer uma carinha do Krusty. Pegue-a. Volte um pouco e aproxime-se novamente do abismo para pegar outra carinha de Krusty, até o máximo de 5 carinhas. E tem mais: no segundo abismo, dê um tempo: uma vida aparecerá.

Elias Cayres Jr.
São Paulo, SP



FOTOS: ARQUIVO





DESERT STRIKE
(Super Nintendo)

Anote os **passwords** das missões deste game:

Missão 2 - 2Z2JM3M
Missão 3 - B3JLRJ2
Missão 4 - KRRWB3Q
Missão 5 - R4B49MB

Alan Akira Ito
Jundiaí, SP

CÓDIGOS ESPERTOS PARA O GAME GENIE
(Nintendo)

Mega Man IV - Para tornar-se invencível à maioria dos inimigos: **GXVEIPSA**

Teenage Mutant Ninja Turtles III - Ganhe uma vida a cada inimigo derrotado: **AAAEAU**

Batman: Return of The Joker - Comece com 9 vidas: **YEXILGZE**; invulnerabilidade às balas e mísseis: **GZXZONSE**; invulnerabilidade aos inimigos e objetos: **GZSZKXSE**.

Nota da redação: Algumas dicas enviadas pelos leitores podem não funcionar em determinados cartuchos ou consoles, já que é praticamente impossível que todas as possibilidades sejam testadas pela equipe. Colaborou nesta seção o leitor Fábio Luiz dos Santos, de São Paulo, SP.

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super-segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

Incrível! Dois recordes como Taz-Mania e Castle of Illusion (Mega Drive), aumentaram em mais de 10 milhões de pontos em relação ao recordes anteriores. Alguns consoles devem estar fervendo por aí... Isso sem falar que já estão aparecendo recordes de jogos novíssimos. Parabéns, feras! Continuem detonando! Para mandar seu recorde aqui para a redação, é só tirar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida ou, se o jogo não tiver pontos, com a tela final. Escreva no verso o nome do jogo, console e também seu nome e pontuação.



SUPER NINTENDO

KRUSTY SUPER FUN HOUSE — Rodolfo B. Possuelo e Eric G.Cavalcanti — 999.950
SUPER ADVENTURE ISLAND — Rodolfo B. Possuelo — 9.999.999
FINAL FIGHT — Ricardo Hara — 4.497.333
CONTRA III — Rodolfo B.Possuelo — 9.999.999
STREET FIGHTER II — Heriston O.Yamashiro — Terminado (nível 7 sem continue)
SUPER ALESTE — Sergio Ricardo de Assis — 5.673.200
PARODIUS — Fernando Wendt — 2.283.000
THUNDER SPIRITS — Adalberto Lachowicz — 548.410
DRAGON'S LAIR — Rodolfo B.Possuelo e Eric Cavalcante — 999.800
SUPER DOUBLE DRAGON — Rodolfo B.Possuelo e Alexei G.Cavalcanti — 9.999.900

NINTENDO

PAC-MAN — Igor de Assis Sanderson de Queiroz — 32.300
ARKANOID — Ubaldo Araújo Silva — 999.200
BOMBERMAN — André Luiz Falcone de Oliveira — 715.902.400
PREDATOR — Henrique N.Azevedo — Terminado
BUGS BUNNY — BIRTHDAY BLOWOUT — Gilmar Nobre da Silva — Terminado
WOLVERINE — Marcos P.Pinto e Renato A.N.Pinto — 140.150
BATTLETOADS — Gilmar Nobre da Silva — 9.999.999

MEGA DRIVE

BARCELONA '92 — Eduardo Motta — **Salto com vara** — 6,35 mts.
PREDATOR II — Jean P.Ferrari — 4.092.460
BATMAN — Jean P.Ferrari — 10.787.100
BATMAN RETURNS — Rodolfo B.Possuelo — 999.999
CASTLE OF ILLUSION — Rodolfo B.Possuelo — 19.774.300
TAZ-MANIA — Fred Bugmann — 22.469.095
LAKERS X CELTICS — Renato Baba — Terminado
DESERT STRIKE — Alexandre Jun Namiki — 3.613.600
STREETS OF RAGE II — Rodolfo B. Possuelo — 607.380
THUNDER FORCE IV — Rodolfo B. Possuelo — 2.093.720





MASTER SYSTEM

STRIDER — Laurentino da Costa Lorite — 34.920
INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA — Laurentino da C.Lorite — 38.950
BATTLE OUT RUN — Isabel da Costa Lorite — 204.500
SONIC THE HEDGEHOG 2 — Laurentino da C.Lorite e João L.Fernades — Terminado com 6 esmeraldas
ALIEN 3 — Paulo Roberto Nunes de Souza — 66.570
ASTERIX — Ana Lúcia de Oliveira Costa — Terminado



Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Ricardo Cavalheiro, Alexan[illegible]os da Silva, Luiz Carlos Mazzaferr[illegible]r, Eduardo Bourdot Fidelis, Alan Gonçalves Campos, Erick Cohen e Betto D'[illegible]boux.
Fotos: Studio Norberto Marq[illegible]es.
Revisão:
Rosana Mauro
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Luiz Eduardo Grecco
Representantes SP:
Angela Taddeo, Silvana Amato, Maria Silvia Varella e Antônio Carlos C. Silva
Gerente de Novos Negócios:
Marcos Barros
Coordenadora de Apoio às Vendas:
Ulla Schöffel e Marília Elisabete R. Leite
Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação). Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber. Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Marprint, Pre Press. Vox e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: PosiGraf – (041) 246-8511

ABRIL/93

ANER

HandyVision. O videogame que é uma viagem.

A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou 7 jogos na memória, Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único no planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros, não em dólares. **HandyVision**. Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.



HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

Aceita acessórios opcionais como Joystick para 2º jogador e Pistola. Já vem com cabo RF e Balum para ligação à TV. Pilhas não incluídas.

* marca registrada de terceiros.